HORS-SÉRIE

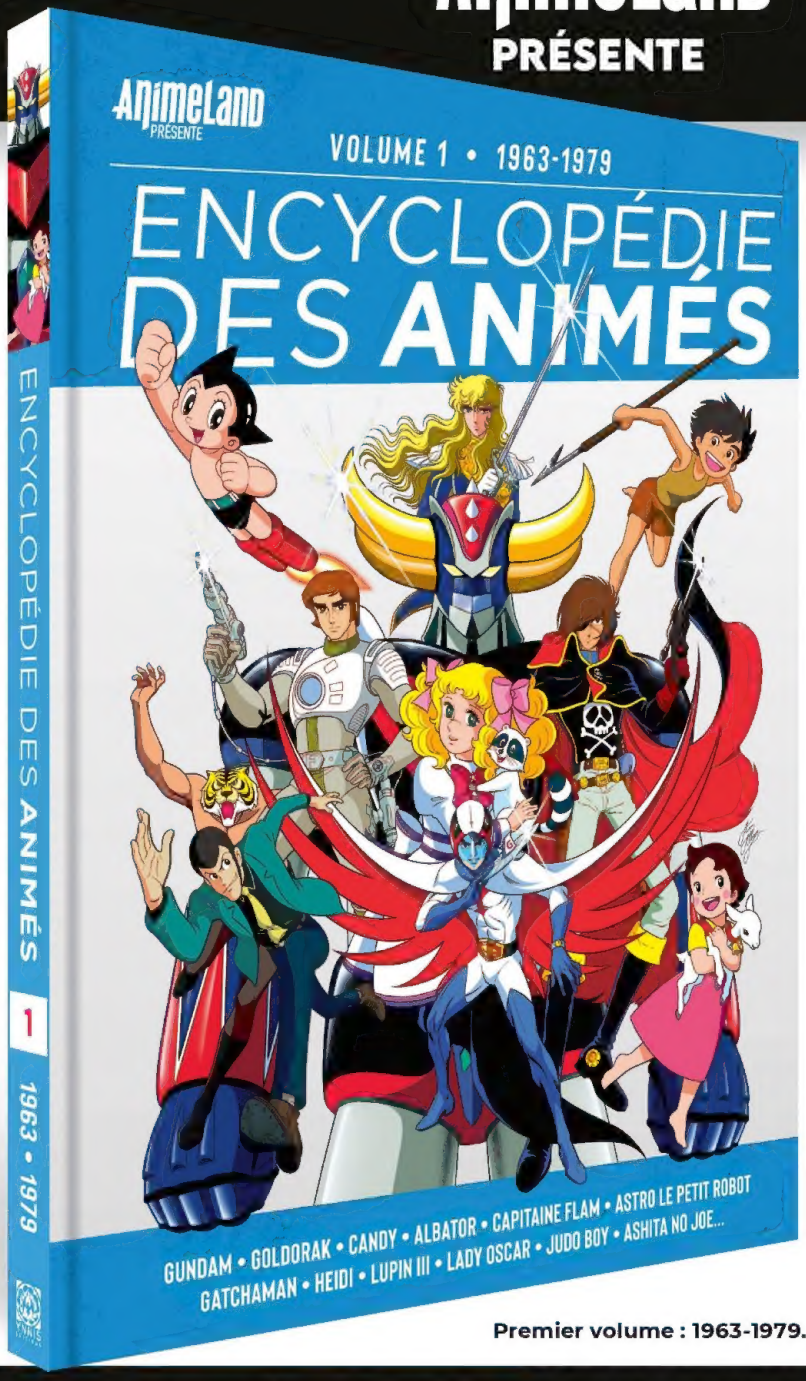
AnimeLand

GOLDORAK
ET LES ROBOTS GÉANTS
DE MAZINGER Z À EVANGELION 3.0+0.1

ISBN : 978-2-37697-240-2 • PRIX : 12,50 €

Kikaider - ©2017 Go Nagai / Dynamic Planning

AnimeLand
PRÉSENTE


AnimeLand PRÉSENTE
VOLUME 1 • 1963-1979
ENCYCLOPÉDIE DES ANIMÉS
GUNDAM • GOLDORAK • CANDY • ALBATOR • CAPITAINE FLAM • ASTRO LE PETIT ROBOT
GATCHAMAN • HEIDI • LUPIN III • LADY OSCAR • JUDO BOY • ASHITA NO JOE...
ENCYCLOPÉDIE DES ANIMÉS 1 1963 • 1979

Premier volume : 1963-1979.

Ynnis éditions lance le premier numéro de son Encyclopédie de l'anime

Prenez toutes les productions anime (séries, OAV, films) produites au Japon depuis 1963 et déroulez les dans une collection d'une dizaine de numéros, tel est le projet de l'Encyclopédie de l'anime.

Retrouvez tous les trois mois des centaines de fiches dans leur ordre de diffusion au Japon, illustrées, pleines d'informations et d'anecdotes, accompagnées d'un appareil critique, de définitions... Soit toutes informations indispensables pour devenir incollables sur la pléthorique création d'anime japonais.

YNNIS ÉDITIONS

L'ANIMATION JAPONAISE N'AURA PLUS DE SECRETS POUR VOUS !

VOLUME 1 DISPONIBLE EN KIOSQUE, LIBRAIRIE ET SUR WWW.ENCYCLOPEDIE-ANIMES.COM

ABONNEZ-VOUS EN QUELQUES CLICS ET RECEVEZ **DES CADEAUX** !

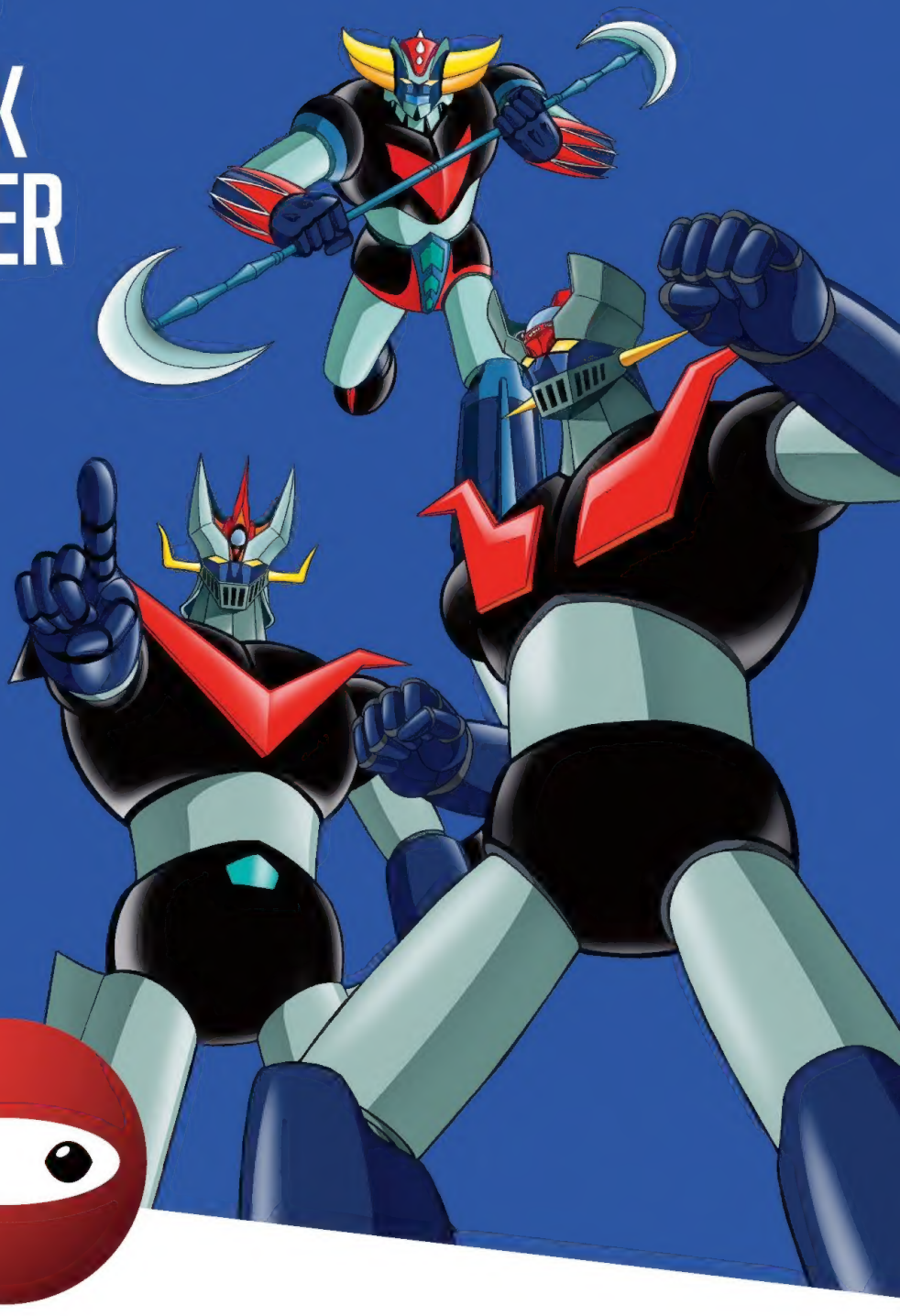
PAIEMENTS SÉCURISÉS

carte bancaire prélèvement

©Dynamic Planning, TOEI ANIMATION

PROGRAMMATION SPÉCIALE

GOLDORAK & MAZINGER



GOLDORAK / LA SÉRIE
TOUS LES SAMEDIS À 21H10

GOLDORAK & MAZINGER / LES OAVS
MERCREDI 20 OCTOBRE À 21H10

MAZINGER Z INFINITY / LE FILM
MERCREDI 27 OCTOBRE À 21H10

MANGAS
LA CHAÎNE 100% JAPANIME

@LaChaineMangas **www.mangas.fr**

Une chaîne Mediawan

CANAL+	orange	SFR	free	bouygues	BIS	prime video CHANNELS	molotov.tv
CANAL 157	CANAL 145	CANAL 231	CANAL 90	CANAL 145	CANAL 62		

NE RATEZ PLUS UN SEUL NUMÉRO DE VOTRE REVUE PRÉFÉRÉE

AnimeLand X-TRA #62
ONE PIECE
#235
AnimeLand
CAPTAIN TSUBASA
HOMMAGE À KENTARO MIURA
DÉMON SLAYER LE TRAIN DE L'INFINI · MHA SAISON 5
LUCA · SCIENCE SARU · RIDE YOUR WAVE
TOKYO 2021
LES ANIMES OLYMPIQUES !
TOKYO 2021 : LES ANIMES OLYMPIQUES !

FORMULE 1

4 NUMÉROS D'ANIMELAND
+ 4 NUMÉROS D'ANIMELAND X-TRA
+ 3 NUMÉROS HORS-SÉRIE
(DANS L'ORDRE DE PARUTION)
+ 1 CADEAU

89 €

AU LIEU DE 114 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 95 €

FORMULE 2

4 NUMÉROS D'ANIMELAND
+ 2 HORS-SÉRIE

65 €

AU LIEU DE 75 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 80 €

FORMULE 3

4 NUMÉROS D'ANIMELAND X-TRA
+ MANGA MAPS

26 €

AU LIEU DE 35 €

DOM-TOM ET ÉTRANGER 34 €

ABONNEZ-VOUS ET DÉCOUVREZ
NOS OFFRES EN VOUS CONNECTANT SUR

SHOP.AM-MEDIA.FR

Abonnez-vous en quelques clics !

PAIEMENTS SÉCURISÉS

CB carte bancaire

Recevez la tirelire GÉANTE (17 cm) du *Roi Léo* **EN CADEAU** avec la formule 1

OFFERTE PAR PLASTOY

AL HS Goldorak - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/2021. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

WWW.ANIMELAND.FR
RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITÉ ANIME, MANGA ET LES CHRONIQUES D'ANIMELAND SUR NOTRE SITE INTERNET. ÉGALEMENT DISPONIBLE SUR SMARTPHONE !

AnimeLand Hors Série • Octobre - Décembre • 2021 • 12,50 €
Publication trimestrielle d'AM Media Network
SASU au capital de 100 000 €
SIRET 80900973100039
- **Siège social :** 38, rue Notre-Dame de Nazareth 75003 Paris
- **Directeur de publication :** Cédric Littardi
- **Directeur éditorial Ynnis :** Sébastien Rost
- **Directeur éditorial AnimeLand :** Sébastien Célimon
- **Publicité :** publicite@am-media.fr
- **Community manager :** Camille Nogueira
- **Abonnements et anciens numéros :** abonnement@am-media.fr
- **Direction artistique :** Sébastien Rost
- **Logo :** Élise Godmuse
- **Mise en page :** Wilfrid Desachy
- **Corrections :** Sonia Jensen
- **Fabrication :** Céline Antoine
- **Ont collaboré à ce numéro :** Bruno de la Cruz, Stéphanie Chaptal, Bounthavy Suvilay, Romain Dasnoy, Rui Pascoal, Joan Lainé, Dimitri Seraki, Damien Hilaire, Matteo Watzky et Emmanuel Bochew

- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :

AnimeLand
38, rue Notre-Dame de Nazareth - 75003 Paris
contact@animeland.com

Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2021 par leurs auteurs.

Couverture : ©2017 Go Nagai / Dynamic Planning
Remerciements à Shinji Aramaki, Stéphanie Nunez, Agathe Ouvrard, Denis Bajram, Xavier Dorison, Brice Cossu, Alexis Sentenac, Yoann Guillo, Kana, Sonia Latoui, Vincent Grynbaum, Katia de Paris, Pierre Faviez, Florent Malet, Caroline Guillot, Mediawan, Olivier Fallaix, Jérémy Cerrone, Enriqué, Jacques Canestrier, Jonathan, Lili, Takato, Tim, Stanislas Brunet, Shigeto Koyama, Elsa et Sabrina agence MMC, Karim Talbi, Christophe Geldron, Isan éditions, Black Box éditions, naBan
- **Le rédacteur fou** Mecha, tendrement chocolat
- **Première impression**
- **Achevé d'imprimer** en Espagne par JJ Productions en septembre 2021
- **Diffusion** MLP
- **Dépôt légal** à parution.
- **Commission paritaire** 0223 K 82755

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

« TRANSFERT ! »

Les images apparaissent aussitôt dans notre tête, le jukebox mental s'enclenche : la course d'Actarus, son saut dans un toboggan qui arrive sur un wagon-fusée, lequel mène au-dessus de Goldorak où le prince d'Euphore se métamorphose et atterrit sans encombre dans le poste de pilotage de sa navette. Une fois en l'air, quand le combat se précise, il se transfère dans la tête de Goldorak, double tour sur lui-même, manettes en main et c'est parti. Gare à vous, Golgoths de malheur !
Exposition, concert, album BD hommage trois étoiles, même un timbre de la Poste ! L'actualité de Goldorak est étonnamment riche en cet automne 2021 et c'était pour l'équipe d'*AnimeLand* désireuse de (re)creuser le phénomène depuis longtemps une occasion inratable. Le robot cornu continue ainsi de faire parler de lui depuis 1978 et sa première diffusion à la télévision. Quel bouleversement et quelle révélation que l'arrivée de cette imposante machine de combat ! Elle est le fruit de l'imagination débordante de l'expérimenté (et superstar) Go Nagai, immense talent qui avait déjà la reconnaissance de ses pairs et du public au Japon, et la connaît désormais dans le monde entier pour l'ensemble de ses œuvres, pas seulement pour ce *Grendizer* qui, comble de l'ironie, n'a pas connu le succès de ses prédécesseurs *Mazinger Z* et *Great Mazinger* dans son propre pays lors de sa diffusion en 1975. Qu'à cela ne tienne, *Goldorak* a séduit en France au-delà de l'imaginable, ouvrant une période à la fois faste et porteuse de malentendus qui n'ont pas tous disparu même s'il est devenu la référence incontournable que nous connaissons tous. Alors voilà : comment est-il arrivé en France et quelle fut sa trajectoire ? Quelle version peut-on voir de la série aujourd'hui ? Pourquoi les robots géants sont une telle spécificité japonaise ? Quelles sont ces œuvres clés et quelles analyses peut-on envisager pour comprendre leur émergence ? Qui sont ces artistes et studios qui ont donné au robot géant ses lettres de noblesse ?...
Les réponses se trouvent bien sûr dans les témoignages d'acteurs directement impliqués, des artistes japonais et français, les acteurs du renouveau actuel ainsi que des fans de robots géants, et sont complétées par des articles fouillés et documentés et des analyses pointues et assumées.
Nous remercions toutes celles et tous ceux qui ont contribué à nous rendre fiers de ce nouveau hors-série et rendez-vous au Ranch du Bouleau Blanc pour fêter comme il se doit Goldorak !

Sébastien Célimon

SOMMAIRE

10 DOSSIER GOLDORAK GO !

12 Discussion mecha avec les auteurs de Goldorak
18 Critique – Goldorak tout simplement
20 Goldorak aujourd'hui, aux bons soins de Mediawan
26 Exposition et concert Goldorak : Entretien croisé Jérémy Cerrone et Olivier Fallaix
30 Portrait Go Nagai
34 Entretien Karim Talbi
37 Entretien Christophe Geldron
40 La réception de Goldorak en France
44 Entretien Jacques Canestrier
50 Entretien Enriqué
54 Hommage à Lionel Leroy

56 DOSSIER LES ROBOTS MENU XXL

58 FOCUS

58 L'aube des robots géants
66 Tatsunoko et la fabrique des héros aux mecha
70 Les robots géants en vrai ?
74 Sunrise et les REAL Robots
80 Evangelion ou la déconstruction du robot géant
84 Critique Evangelion: 3.0 + 1.01 Thrice Upon a Time
86 Les Kaïjus
94 Les mecha hors-Japon
98 Naoki Urasawa et le fantasme du robot géant

62 ENTRETIEN & PORTRAITS

62 Shinji Aramaki
78 Portrait de Hideaki Anno
90 Mecha designer : Shigeto Koyama
92 Mecha designer : Stanislas Brunet

102 TOP 9 DES INCONTOURNABLES

104 Mazinger Z
106 Getter Robo
108 Gundam
110 Macross
112 Robot Carnival
114 Patlabor
116 Evangelion
118 Code Geass
120 Gurren Lagann

ET AUSSI

06 Introduction générale
07 Frise Mecha Manga !
122 Entretiens de Fans : Lili, Jonathan, Takato et Tim

MOBILE SUIT GUNDAM ガンダム

Retrouvez la saga ultime de l'animation japonaise en blu-ray chez ANIME

La trilogie originale

Gundam Zeta
(parties 1 & 2)

Gundam Unicorn

Gundam 00
(parties 1 & 2)

Gundam Seed
(coffret intégrale)

© SOTSU-SUNRISE

+ de coffrets sur ALLTHEANIME.FR

SUNRISE

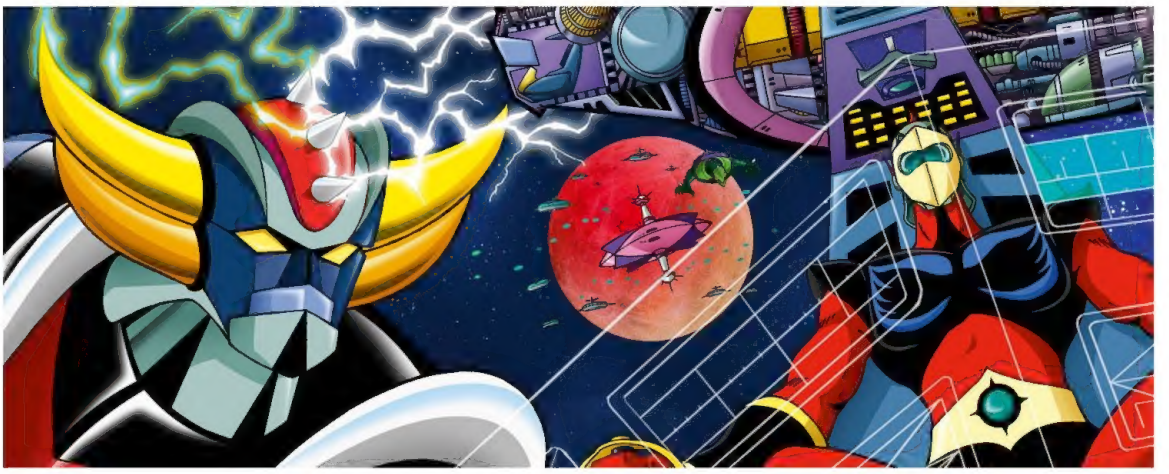
ALLTHEANIME.FR | /ALLTHEANIME.FR | /ALLTHEANIME_FR | ALL THE ANIME, FRANCE

POURQUOI UN HORS-SÉRIE GOLDORAK ET LES ROBOTS GÉANTS

Outre l'actualité chaude autour de l'univers d'Actarus, il était important pour notre équipe de revenir sur les caractéristiques si particulières du robot géant que Goldorak a introduites en France en 1978, si l'on excepte celui qui se dresse dans *Le Roi et l'Oiseau* qui aurait inspiré selon la légende Hayao Miyazaki en 1952.

Le robot géant et ses succédanés, les mecha, résultent d'une longue évolution devenue une tradition et un marqueur culturels japonais – copiés mais jamais égalés, que ce soit dans l'esthétique ou la qualité de l'animation, que cette dernière soit à l'ancienne, image après image, ou soutenue par des modélisations 3D. Ce qui vous attend dans les pages suivantes ce sont des éclairages sur les circonstances créatives, industrielles, formelles, qui ont favorisé l'émergence d'une spécificité japonaise au milieu d'une effervescence qui part dans de nombreuses directions. Cette effervescence a d'ailleurs ensuite, par un mouvement bien connu, infusé dans les créations mettant en scène des robots géants ; c'est pourquoi on retrouve ici des amours lycéennes entre deux batailles d'unités robotiques, des concours sportifs, une hybridation mythologique...
Donné pour dépassé et, dans une certaine mesure, remplacé par les récits faisant davantage la part belle aux entités numériques dépendantes des réseaux (suivez mon regard Major Kusanagi), le robot géant n'a pas disparu pour autant et il n'est pas exclu que l'issue finale (vraiment ?) d'*Evangelion* avec le film *3.0+0.1* libère le champ à un renouveau du genre.
Dans l'attente, vous avez ce hors-série qui, nous l'espérons, vous comblera tant par son plateau d'intervenants, d'analyses, de références, pour célébrer Goldorak et ses cousins plus ou moins directs.

Sébastien Célimon
Au nom de la rédaction d'*AnimeLand*



© Dynamic Planning - TOEI ANIMATION
Yoann Guillo

MECHA MANGA !

90 ans de manga SF en 60 œuvres

Pour l'essentiel incontournables ou tout du moins intéressants, nous revenons sur 60 mangas étalés sur près d'un siècle, séries mettant en scène des robots géants. Ce n'est évidemment pas un hasard si la plupart des œuvres citées ont servi de matrice à des séries devenues culte à leur tour. Un excellent moyen de vous mettre dans le bain en faisant attention toutefois de ne pas laisser traîner un fil électrique !

Par Joan Lainé

1934

Tank Tankuro

Ce serait le premier manga dans lequel on voit apparaître un robot. Il est le pionnier de la science-fiction en bande dessinée.

1949

Metropolis

La passion d'Osamu Tezuka pour la science-fiction et la robotique se laisse entrevoir dès *Metropolis*. Une œuvre de jeunesse.

1949

Astro Boy

Incontournable pour son pacifisme, Astro Boy sera le personnage emblématique de l'animation japonaise naissante.

1956

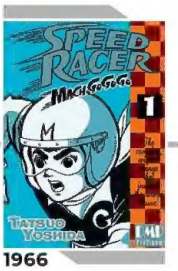
Tetsujin 28-Gô

Un robot télécommandable par un enfant, un rêve qui devient fiction puis, grâce aux jouets, réalité. Injustement méconnu en France.

1965

Ambassador Magma

Osamu Tezuka se met lui aussi à dessiner des robots géants, et sa série la plus emblématique du genre est sans nul doute Ambassador Magma.



1966

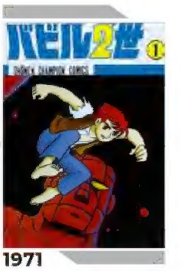
Mach Go Go Go

Des courses vues par Tatsuo Yoshida. Le cockpit de la voiture va inspirer les postes de pilotage des robots qui apparaîtront la décennie suivante.

1967

Giant Robo

Nouveau récit de robots géants culte de Mitsuteru Yokoyama, on suit cette fois la lutte entre Giant Robo et Big Fire.



1971

Babel 2-Sei

Mitsuteru Yokoyama crée un autre classique du robot géant et s'impose comme le maître incontesté du genre.

1972

Jinzô Ningen Kikaider

Shotaro Ishinomori a inventé beaucoup de concepts dans les années 1970, du coup on se devait de citer au moins Kikaider, son influent androïde.

1972

Mazinger Z

Robot piloté par Koji Kabuto qu'on ne connaît en France que comme personnage secondaire dans *Goldorak* sous le nom d'Alcor. Légendaire.

1974

Cosmoship Yamato

L'espace devient le théâtre de guerres. La saga culte de Leiji Matsumoto a influencé à jamais la SF japonaise et les batailles de robots géants.

1974

Getter Robot

Jamais avare en idées, Go Nagai crée un nouveau concept avec Ken Ishikawa : cette fois des machines fusionnent pour la première fois afin de former un super robot.

Frise chronologique

1974

Great Mazinger

Go Nagai donne une suite à sa populaire saga *Mazinger* avec cette deuxième partie.

1975

Jeeg

Série atypique signée une nouvelle fois de l'indispensable Go Nagai dans laquelle la science-fiction se mélange à la mythologie.

1975

The Moon

Série culte de George Akiyama. 9 enfants contrôlent un robot par la pensée. Cette série a grandement influencé *Bokurano*, par exemple.

1975

Goldorak

Évidemment, impossible de ne pas citer le manga de la série culte, pas indispensable mais pour les fans. Disponible chez Black Box.

1976

Mars

Mitsuteru Yokoyama n'a pas dit son dernier mot malgré la révolution initiée par Go Nagai, et crée ici un nouveau classique du mecha.

1977

Danguard A

La série de mecha spatiale de Leiji Matsumoto dans laquelle on sent une influence de Go Nagai et particulièrement de Goldorak.

1979

Mobile Suit Gundam

Première série de la licence *Gundam* signée Yû Okazaki, dessinateur qui a dessiné une version oubliable de *Goldorak* quelques années auparavant.

1985

Appleseed

Masamune Shirow impressionne avec *Appleseed*. Il apporte une dimension résolument moderne et oriente la SF vers les réseaux.

1985

Kyôshoku Sôkô Guyver

Les armures bio-organiques du titre introduisent le principe de symbiose qui annonce *Evangelion*.

1986

Five Star Stories

Œuvre aussi culte qu'elle est méconnue, Mamoru Nagano signe avec *Five Star Stories* peut-être ce qui est le plus grand manga des mecha.

1988

Patlabor

Alors que les mecha aident la société à se reconstruire, des terroristes les détournent. Masami Yûki fait passer des messages écologistes.

1993

Magic Knight Rayearth

Lorsque l'on pense à CLAMP et au mecha, *Code Geass* s'impose, mais le studio a déjà fait de la SF. La preuve ici.

1994

Neon Genesis Evangelion

Quand Yoshiyuki Sadamoto, chara-designer de la série réalise une adaptation absolument culte.

1994

Vision d'Escaflowne

Avant sa comédie érotico-éducative culte *Step Up Love Story*, Katsu Aki a dessiné *Vision d'Escaflowne*. Une curiosité digne d'intérêt.

1995

Macross 7 Trash

Quand le merveilleux chara-designer Haruhiko Mikimoto prend les crayons pour dessiner, il en ressort un manga au charme indéniable.

1995

Mobile Suit Gundam Wing

Première adaptation de l'*anime Gundam Wing* par Koichi Tokita.

1999

20th Century Boys

Quand Naoki Urasawa dévoile son amour d'enfance pour les robots géants, cela donne l'un des plus grands classiques du neuvième art.

1999

Red Eyes

Dans ce récit de vengeance sombre, Jun Shindo mixe SF et dark fantasy. Un manga aussi atypique que sanglant, mais passionnant.

2000

Edison Fantasy Science

Manga atypique sur les inventions de Tetsuroh Kasahara.

2000

Full Metal Panic!

Première adaptation du light novel *Full Metal Panic* de Shôji Gatô signée Retsu Tateo. Elle mélange vie lycéenne et robots géants à la perfection.

2000

Moonlight Mile

Manga sur la conquête spatiale qui propulse Yasuo Ohtagaki au rang des plus grands auteurs de SF et mecha de ce début de millénaire.

2001

Mobile Suit Gundam - L'école du Ciel

Un incontournable de Haruhiko Mikomoto. Malgré sa beauté infinie, il est difficile d'accès pour les novices de l'univers.

2001

Mobile Suit Gundam - The Origin

L'un des créateurs de *Gundam* propose une série accessible à tous, cela donne un manga immanquable.

2003

Bokurano

Un groupe d'enfants liés à un robot géant doit défendre la Terre. Bokurano est une oeuvre tragique, aussi grandiose que pessimiste.

2004

Pluto

Naoki Urasawa continue de rendre hommage aux robots de son enfance en adaptant cette fois une histoire emblématique d'Astro Boy.

2004

The Voices of a Distant Star

Mizu Sahara adapte une histoire de Makoto Shinkai et crée l'un des mangas les plus émouvants de l'histoire du mecha.

2005

Eureka Seven

Avant *Deadman Wonderland* et *Smokin' Parade*, le duo Jinsei Kataoka et Kazuma Kondō adaptait *Eureka Seven* avec déjà beaucoup de talent.

2005

Full Metal Panic! Sigma

Nouvelle adaptation remarquable de *Full Metal Panic* signée Hiroshi Ueda.

2005

Kurogane no Linebarrels

Le titre se distingue plus par sa longueur que son originalité. Simple mais efficace.

2007

Broken Blade

Excellent manga de SF et fantasy de Yunosuke Yoshinaga, Les droits de *Broken Blade* ne sont hélas plus disponibles à l'international.

2007

Front Mission - Dog Life and Dog Style

Yasuo Ohtagaki adapte la licence de jeux vidéo *Front Mission* en un récit puissant et intense.

2007

Gurren Lagann

Cette adaptation par Kotaro Mori mérite qu'on s'y attarde tant l'auteur semble avoir saisi l'essence de la série.

2009

Knights of Sidonia

Tsutomu Nihei fait sa révolution dans une space opera avec des créatures lovecraftiennes et un style qui vire du noir au blanc. Immanquable.

2009

Shin Mazinger Zero

Après *Wolf Guy*, Yūki Yogo et Yoshiaki Tabata ont dépoussiéré *Mazinger Z*. Ce manga réussit très bien à moderniser la licence.

2010

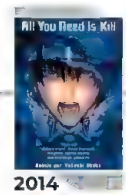
Bullet Armors

Manga de Moritya qui reprend des codes visuels du mecha en fusionnant l'homme à la machine, il reste trop simple et gentil...

2012

Mobile Suit Gundam Thunderbolt

Complexe et profond, ce classique est tout sauf une énième itération de *Gundam* en manga !



2014

All You Need Is Kill

Takeshi Obata réussit le manga d'un light novel lancé en parallèle de son adaptation cinéma, *Edge of Tomorrow*, avec Tom Cruise.

2014

Atom - The Beginning

On part aux origines de la naissance d'Astro Boy. En découle un étrange manga.

2014

Dead Dead Demon's Dededede Destruction

Inio Asano se réinvente ici où il dresse le portrait de la société japonaise post-Fukushima dans un récit méta.

2014

Grendizer Giga

Reboot de *Goldorak* qui pourrait laisser perplexe bien des fans, le manga n'en reste pas moins dans la continuité de la carrière de Go Nagai.

2014

Le grande invasion mongole

Shintaro Kago s'intéresse à l'agrandissement du corps humain dans un récit loufoque.

2015

Dino Sapiens

Miito Yasui et Yoshi Mori propose un divertissement moyen sur des mechas et des dinosaures qui rappelle *Getter Robot*.

2016

Buster Dress

Ryūchi Sadamatsu tente de relancer le genre du mecha qui lui tient à cœur mais manque d'originalité.

2018

Batman Ninja

Une série originale qui ne ressemble à aucune autre. On débranche son cerveau pour se plonger dans ce délirant récit.

2018

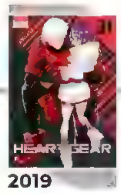
Darling in the Franxx

Kentaro Yabuki, (*To Love-ru*), adapte un *anime* de mecha en phase avec son époque.

2018

Une Brève histoire du Robo-Sapiens

Toranosuke Shimada nous raconte la robotique dans un ambitieux récit chorale.



2019

Heart Gear

Tsuyoshi Takashi met sa noirceur et sa précision du trait pour ce périple d'une jeune fille et d'un robot dans un monde en ruine.

2021

Snowball Earth

Un combattant de l'espace revient sur Terre et découvre qu'elle vit une nouvelle période glaciaire. Hideaki Anno en personne recommande !

GOLDORAK, GO !

Goldorak revient cet automne et il est plus en forme que jamais. Exposition, spectacle, album de bande dessinée hommage trois étoiles... Le robot imaginé par Go Nagai qui a déboulé presque par effraction en France à l'été 1978 est devenu une icône contemporaine, joli pied de nez aux bien-pensants d'alors qui voulaient sa perte et le conspuaient avec force incompréhension et racisme larvé. Nous avons invité des témoins de différents horizons qui donnent des éclairages originaux sur l'univers et le phénomène Goldorak, mais aussi son créateur, l'immense Go Nagai dont la variété de l'œuvre nous échappe encore. Nous ne saurions trop vous conseiller bien sûr de le replacer dans la geste des robots géants que nous vous racontons par la suite. Allez, on se fait plaisir : Goldorak, Go !

© Dynamic Planning - TOEI ANIMATION

DISCUSSION

LES AUTEURS DE LA

10 MAINS DANS UN COCKPIT

Au sein des locaux de Kana à la veille de l'été, l'échange aurait pu durer des heures tant Xavier Dorison (scénariste), Denis Bajram, Brice Cossu, Alexis Sentenac (dessinateurs) et Yoann Guillo (coloriste) sont passionnés par leur projet d'album sur *Goldorak*. Discussion à astéro-haches rompues.

AnimeLand : Ce projet *Goldorak* évoque un peu la démarche de Miller avec son *Batman*. Miller était devenu plus âgé que son héros d'enfance, alors il lui a donné un âge plus avancé. Votre Actarus y ressemble un peu. On sent qu'il a bien plus de kilométrage désormais…

Xavier Dorison : La comparaison est amusante ! C'est très juste car on a vu la série en étant plus jeunes que les personnages, et en la revoyant pour notre projet, nous sommes désormais plus vieux. On a créé une sorte de parallèle, de mise en abîme, entre eux, les personnages, et nous. Étant donné que l'histoire se passe une dizaine d'années après la série, les personnages ont une espèce de regard nostalgique sur les combats menés mais pas seulement puisqu'ils retrouvent leurs costumes, reviennent dans ce fameux ranch… Et pour nous c'est la même chose car on écrit et dessine avec cette nostalgie. Ça se retrouve dans l'album, et notamment dans une scène où l'on entend la musique du générique français. C'est méta, c'est un peu forcé.

Denis Bajram (à Dorison) : Non mais tu as noté le seul passage référencé là !

XD (rires) : Oui ! Ce n'est vraiment pas notre intention de faire sortir le lecteur du récit en disant de façon grossière « hey, vous avez vu ce clin d'œil ! ».

DB : On a voulu revenir à nos émotions d'enfants, mais on s'est attaché à faire quelque chose de sérieux.

XD : Si l'on veut recréer la magie de *Goldorak*, de la version *anime*, on ne va pas désamorcer le récit par des blagues. Déjà que nous avons « moins » de moyens, à commencer par l'absence de la musique de Shunsuke Kikuchi, on doit respecter le ton de l'œuvre. C'est la vraie dernière histoire d'Actarus, qui clôt un cycle.

Alexis Sentenac : Quand tu revois l'*anime* c'est bien plus sombre que dans nos souvenirs. C'est dramatique, il y a vraiment des scènes dures. On a donc tenu à rester

©2017 Go Nagai / Dynamic Planning
Photo : Bruno de la Cruz

MECHA AVEC B.D. GOLDORAK

dans cette gravité et on a banni toute idée rigolote.
DB : On veut faire une histoire éprouvante, sans verser dans le gore non plus. D'autant que l'écriture de l'*anime* se complexifie vraiment ! Tout devient plus nuancé... Même si à la fin j'étais furieux !
XD : Ah bon ? Pourquoi ? Moi j'étais plutôt triste !
DB : Ben le personnage part, comme ça ! Il a réglé le problème et s'en va !
XD : Mais non... Rien que d'y penser j'ai des frissons. Moi je suis fleur bleue ! Je ne déconne pas, si je le revois j'ai les larmes aux yeux. Leur pote ne vient pas dire au revoir, puis au final il arrive... Nous sommes partis chercher les failles d'Actarus, notre héros d'enfance. On a voulu le rendre un peu plus vulnérable, tout en conservant la perspective d'une mission accomplie.

AL : Le Japon a-t-il posé une limite ?
DB : Franchement non ! Quand on a avancé sur les planches, on a flippé à chaque envoi au Japon car on avait peur d'avoir mal dessiné Tokyo ! D'ailleurs quand on était petits on

"SUR LES PLANCHES, ON A FLIPPÉ À CHAQUE ENVOI AU JAPON."

De gauche à droite, Denis Bajram, Alexis Sentenac, Yoann Guillo, Brice Cossu et Xavier Dorison

n'avait absolument pas capté que ça se passe au Japon (*rires*).

Brice Cossu : On peut remercier l'ayant droit qui a mis beaucoup de matériels à disposition, à commencer par la bible graphique de l'*anime*, pour nous aider.

DB : Oui mais souviens-toi, on s'est rendu compte que dans l'*anime*, si tu vois le tableau de bord, tu vois rarement l'autre côté ! Sur les plans il n'y est pas ! Donc en réalité nous avons vraiment recréé plein d'éléments secondaires. On n'a pas changé les choses, on n'a pas fait un redesign de *Goldorak*, mais il a parfois fallu combler. Évidemment, on n'a pas intégré des écrans plats 4k (*rires*).

AS : Ce qui m'a le plus surpris c'était les personnages. On n'a eu aucun retour correctif sur nos *model sheets* des gentils. Est-ce que ça veut dire qu'ils sont super open ou que nous avons visé très juste ?

DB : Je pense que ce qui a fait la différence, c'est que le Japon a compris que nous ne sommes pas là pour « travailler sur une licence ». Notre démarche est un hommage, une déclaration d'amour. Moi aussi j'ai eu peur pour les personnages car Brice a tiré profit de ce qui se passe dans le manga. Il ne s'est pas uniquement basé sur l'*anime*. Ça donne une couche de franco-belge, et une couche d'influence américaine parfois, ça

"LE JAPON A BIEN COMPRIS QU'ON N'ÉTAIT PAS LÀ POUR RAMASSER UNE PARTIE DU TRÉSOR DE GUERRE."

Étapes de la création d'une couverture. Le final, vous le tenez entre les mains.

©2017 Co Naga / Dynamic Planning

©2017 Go Nagai / Dynamic Planning

ACHILÉO CHOC !
ESCADRILLE DE NAVETTES EN APPROCHE À TROIS HEURES.
ALORS, VÉNUSIA, PHÉNICIA, ELLE EST POUR VOUS !
BIEN REÇU !
MISSILES OMÉGA !
PYROBOMBES !
MORTANIUM !

aurait pu les faire tiquer. Mais on a fait un super dossier en disant que nous sommes des auteurs très cotés en Europe (*rires*). Je pense que le Japon a bien compris qu'on n'était pas là pour ramasser une partie du trésor de Guerre.

AL : Dans le dossier de presse vous parlez de l'exigence artistique – vous avez recommencé plusieurs fois le storyboard – et expliquez que tout le monde a touché à tout. Le travail n'est pas vraiment réparti ?
DB : Le fait que tout le monde storyboarde et dessine est un bon moyen de se corriger et d'améliorer chaque point. D'ailleurs, heureusement qu'on travaille tous en numérique (*rires*). Même au moment des étapes finales on a fait des corrections, que ce soit pour l'encrage ou redessiner une fenêtre. On serait presque incapable de reconnaître qui a fait quoi tellement chacun a touché à tout. On a généré 47 gigas de données, et ce n'est pas fini ! Ce n'est pas un album très CO_2 (*rires*) !

"CE QUI M'A PLU QUAND J'ÉTAIS GAMIN, C'ÉTAIT CETTE IDÉE DE POUVOIR ÊTRE GRAND ET FORT."

AS : Il faut aussi préciser que sommes tous en atelier, ou alors reliés via Discord. On s'échange des designs, et tout le monde veut rebondir pour intervenir sur une case (*rires*).
Yoann Guillo : Concernant la colorisation aussi, même si c'est moi qui gère ça, il faut respecter le ton, sans faire pop. La façon d'appréhender la couleur en BD, c'est assez spécifique. Dans l'*anime*, nous sommes face à une production avec des couleurs criardes – Goldorak est composé des trois couleurs primaires – ils ont de la chance que ça bouge (*rires*). Donc il a fallu désaturer, on ne peut pas tout faire ressortir, il y a un équilibre à tenir, notamment sur les scènes avec plein d'explosions.

AL : Au-delà de votre amour pour *Goldorak*, quel regard portez-vous sur le genre du super robot ou du robot géant ? Qu'est-ce que cela vous inspire ?
XD : Ce qui m'a plu quand j'étais gamin, c'était cette idée de pouvoir être grand et fort. Faut dire que je ne mesure pas 1,95 m....Faudrait peut-être en parler à un psy mais il y a un truc de l'ordre du transfert. S'imaginer être dans Goldorak, c'est s'imaginer voler, aller dans l'espace... C'est un moyen de transport et un moyen d'être puissants. Ça remplit un fantasme très fort.
DB : Je suis d'accord, ça rejoint mon autre rêve d'enfant : être Iron-man !
XD : Mais, concernant la japanimation, je me suis un peu arrêté avec *Goldorak* ou *Capitaine Flam*. Je trouvais le reste trop complexe, à mon jeune âge.
BC : Ben tu vois moi c'est l'inverse. *Goldorak* a été une porte d'entrée. Parmi le groupe, je suis sans doute celui qui a le plus baigné dans le monde de l'*anime*. Donc je suis tombé dans *Macross* qui a amené un contexte politique, puis il y a eu *Gundam Wing*. Bon ce n'est pas le meilleur morceau de *Gundam*... Puis j'ai découvert l'Eva

©2017 Go Nagai / Dynamic Planning

d'Evangelion, une sorte d'ovni. Ensuite c'est les OAV exceptionnels de *Giant Robots*, qui m'a montré une facette plutôt patrimoniale avec *Tetsujin-28/Tezuka*. J'en ai vu pas mal au final (*rires*).
DB : Dans notre génération, on avait un creux en termes d'offres éditées en France. J'étais plutôt Marvel et comics, et le gros retour du manga s'est opéré avec *Akira*. Ça a été un retour vers de la SF réaliste ou très poussée, qui m'a amené vers *Patlabor* ensuite.
AS : La SF, pour ma part, c'est surtout grâce à *Ghost in the Shell*. J'ai découvert un nouveau monde ! Puis de fil en aiguille, je lis *Akira* et je me rends compte que le niveau est tellement fou que tout paraît fade à côté. Puis faut regarder le making-of de *GITS*, c'est ahurissant le niveau d'exigence.
DB : Du coup, *Gundam*, ça m'est apparu un peu comme des jouets ensuite.
BC : Mais non c'est grandiose ! Moi les gars je vous conseille les films *Patlabor* de Mamoru Oshii. Chef-d'œuvre !

AL : En dépit de son engouement en France, *Goldorak* n'a généré aucune œuvre similaire chez nous ? Comment l'expliquez-vous ?
DB : C'est triste à dire mais à l'époque personne ne vous acceptait avec « un dessin manga » et une idée comme ça.
AS : En 2009-10, on monte nos premiers dossiers avec Brice Cossu. Un coup on nous dit « c'est trop comics », un coup « c'est trop manga ». Pendant plusieurs années on entendait ce refrain en boucle. Puis, l'inverse s'est produit, on est venu nous chercher !
DB : Jamais je n'aurais dit à Delcourt que j'avais des influences manga... Ça dépend donc des éditeurs.
BC : Il faut aussi prendre en compte que les auteurs d'aujourd'hui, qui sont dans l'hommage ou la citation, étaient les enfants de la Génération Club Do'. On est des mondialisés. J'ai commencé en même temps que Tony Valente. Je me souviens de son projet *Hana Attori*, tout le monde s'en foutait ! Mais avec *Radiant*, le rapport change complètement.
XD : Mais ça reste quand même une vraie bonne question qui est posée : pourquoi en *anime* en France on n'a pas fait des trucs de robots ? La raison est simple, c'est France TV qui produisait les *anime* mais il voulait des programmes pour les moins de 8 ans, sans violence etc. Créer du dessin anime adulte en

France ça reste compliqué.
DB : Ou alors avec un côté culturel style *Ulysse 31*.
XD : *Ulysse*, ce n'est pas 100 % français ! Je repose le constat : on a un succès délirant en France, et personne ne s'est dit « bon, faisons notre *Goldorak* » ? C'est fou. Mais produire Goldorak en France aurait coûté 10 fois plus cher... On a adoré, mais le système a interdit de le faire.

AL : Pour finir, qu'est-ce que la SF des Robots Géants a encore à raconter ?
XD : Je pense que la suite se situe à une échelle opposée, avec des mecha bien plus réduits ou la connexion entre des mini-mécha, voire de la dématérialisation. Surtout, l'évolution de la SF nous déconnecte du réel. Or notre cerveau est fait pour réagir avec le réel. Cette déconnexion réduit l'humain à un cerveau et deux pouces.
DB : Le robot géant est avant tout une figure mythologique plutôt qu'une figure technologique.
XD : En vrai le robot ce n'est pas que de la SF, c'est une forme d'heroic fantasy.
AS : Il ne faut pas creuser en pensant science. Créer un tel mecha reste impossible...

Propos recueillis par Bruno de la Cruz

GOLDORAK

Tout simplement

Moderniser *Goldorak*, voilà en creux le défi que se sont donné les 5 auteurs engagés dans cette aventure éditoriale casse-figure s'il en est. « Leur » *Goldorak* est un hommage virtuose, malin, référencé et personnel à la fois, qui vous colle un sourire imbécile sur plus de cent pages superbement réalisées. Bravo.

D'emblée, c'est assez gonflé de nommer un album uniquement *Goldorak* avec 5 noms alignés au-dessus, MM. Dorison, Bajram, Cossu, Sentenac et Guillo (voir entretien croisé page 12). La couverture donne d'emblée le ton. Goldorak et Actarus dans sa main en mode motard et un soleil qu'on pense levant – mais le récit peut aussi nous amener à conclure qu'il se couche…

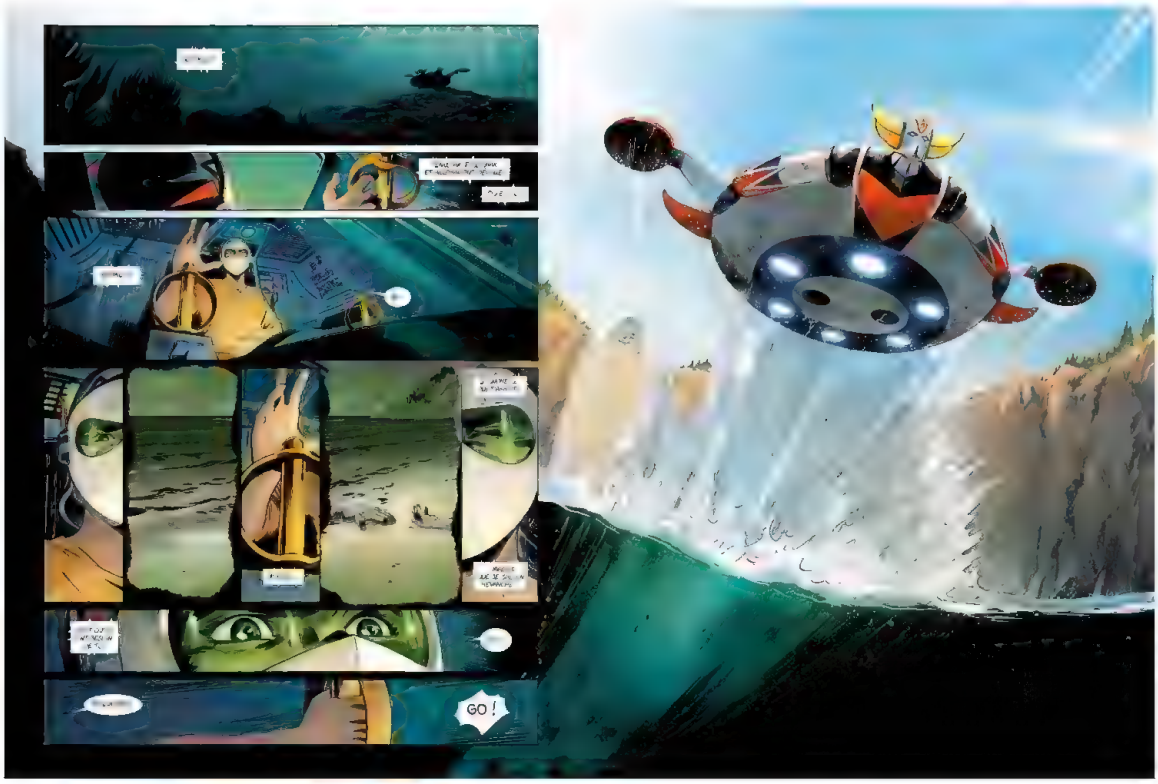
Alors que raconte cet album très attendu ? Il se déroule quelques années après que la patrouille des Aigles commandée par Goldorak a triomphé de l'armée de Véga, que chacun est entré dans la vie active avec succès, qu'Actarus est retourné avec sa jolie sœur Phénicia sur sa planète pour y jouir d'un repos bien mérité. Oui mais voilà, ce repos a tristement mal tourné car les derniers survivants de Stykadès, le monde d'origine de Véga, ont cherché à se venger et arrivent désormais sur la Terre pour s'y établir. Ils envoient un Golgoth à trois têtes en guise d'avertissement sans frais. Le prince d'Euphor absent, les anciens héros Alcor et Vénusia tentent de résister de manière dérisoire.

De son côté, le professeur Procyon, retiré des affaires, reçoit un chef militaire qui lui demande son aide et lui révèle que l'armée séquestre un pilote extraterrestre qui pourrait aider le Japon à surmonter à nouveau cette épreuve et une mystérieuse jeune femme les espionne. Comment l'équipe historique de la série réussira-t-elle à surmonter ces nouvelles et terribles épreuves ?

Il n'est pas commun en BD franco-belge d'aligner 5 co-auteurs sur un album. Mais c'est bien le talent conjugué de ces 5 garçons qui donne à cet album toute sa chair, sa force et sa richesse. Ce qui épate en premier lieu, c'est qu'à leur bibliographie respective, on ne voit pas vraiment de points de connexion : Xavier Dorison, scénariste, est reconnu pour ses récits adultes, non dénués de violence et d'érotisme, avec des antihéros complexes ; Denis Bajram est notamment l'auteur admiré d'un thriller de science-fiction métaphysique, *Universal War One* et *Two* ; Brice Cossu s'est récemment fait remarquer pour son dessin dynamique et très humoristique dans la géniale série pour enfants et ados *Frnck* ; Alexis Sentenac a navigué entre heroic fantasy et thriller poisseux avec son trait réaliste ; quant à Yoann Guillo, il est autant à l'aise comme coloriste d'heroic fantasy (*Marlysa* par exemple) que d'humour qui tache (*Les Blondes*). Outre qu'ils se sont croisés et ont ponctuellement collaboré entre eux, le point qui rapproche ces talents est bien entendu : *Goldorak*.

Ils se sont partagés le travail, ont cherché

©2017 Go Nagai / Dynamic Planning



“LE TALENT CONJUGUÉ DE CINQ GARÇONS DONNE À L’ALBUM TOUTE SA CHAIR.”

ensemble pour chaque séquence, chaque page et chaque case la meilleure narration possible. À la lecture, il est évident que rien n’a été laissé au hasard. Aucun personnage, aucun mecha ou décor n’ont été sous-traités. Le récit a également bénéficié d’un soin très attentif afin de respecter l’œuvre originelle, mais aussi de l’honorer et d’y apporter un développement qui fasse sens et soit crédible, en délimitant l’action au seul espace du Japon. L’ensemble des personnages amis sont convoqués et les motivations des nouveaux ennemis dépassent la mégalomanie facile prêtée parfois aux séries de giant robots des années 1970. Et comme dans la série, le récit est découpé en chapitres aux titres évocateurs. Il ne manque finalement que les lancements musicaux si caractéristiques !
Signe des temps : on trouvera d’intéressantes similitudes entre les Végaliens et le peuple Skrull de l’univers Marvel ; on verra avec plaisir Vénusia devenir une femme affirmée face à un Alcor qui en rabat enfin un peu ; on s’étonnera que l’âge n’a pas de prise sur le professeur Procyon alors que Rigel à l’inverse accuse le coup ; que Mizar le frère de Vénusia a bien grandi et Banta sait toujours donner un coup de main, le sombrero remisé cependant… On retrouvera les vaisseaux familiers et le ranch du Bouleau blanc qui a besoin d’un bon rafraîchissement.
Quant à Actarus, la tragédie est devenue sa seconde peau. C’est particulièrement intéressant de voir les survivants de Véga le désigner comme un criminel de guerre sans pitié, affublé de surnoms cruels et effrayants. Le renversement est saisissant. À la noblesse de son rang il répond par une noblesse du cœur et on se prend à rêver d’une suite à cet hommage qui est bien plus qu’un exercice : une déclaration d’amour. Touché !

Sébastien Célimon

GOLDORAK AUJOURD'HUI

Aux bons soins de Mediawan

Quand AB Groupe (devenu en 2018 Mediawan Thematics) a obtenu les droits de *Goldorak* en 2013, cela faisait plus de quinze ans que l'exploitation légale de la série était échue. Lors de la négociation avec la Toei s'est tout de suite posée la question de sa restauration. La version française du *Goldorak* actuel est ainsi bien différente de celle diffusée en 1978. Revue de détails.

Mediawan est aujourd'hui le plus gros groupe de production audiovisuel en France. C'est en son sein qu'a été créé après rachat d'AB Groupe Mediawan Thematics dont une des missions consiste à valoriser les œuvres de son catalogue devenues patrimoniales. C'est le cas de *Goldorak*, entre autres. Vincent Grynbaum, directeur général de Mediawan Thematics, précise : « *Nous assurons à la fois l'acquisition des droits des productions qui nous intéressent et leur exploitation sur nos chaînes et nos canaux commerciaux. Nous sommes présents chez tous les opérateurs avec la chaîne Mangas, sous abonnement, et on est aussi présent sur les nouvelles plateformes à la carte comme Amazon Channels. La chaîne Mangas où sont diffusées des séries patrimoniales et nouveautés, comme Demon Slayer à cette rentrée, est vue suivant trois modes de consommation à parité : soit uniquement en direct, autrement appelé en linéaire ; soit à la demande quand on veut, c'est-à-dire en non-linéaire ; soit enfin de manière mixte : à la fois en linéaire et en non-linéaire. Cela correspond aux nouveaux usages des contenus numériques.* » Sonia Latoui, directrice générale adjointe en charge des contenus, précise :

« Au fil de l'évolution de la chaîne Mangas, originellement AB Cartoons et depuis déjà 1998 connue sous son nom actuel, le désir de notre audience s'est naturellement teinté de nostalgie et nous nous adressons aux parents comme aux enfants. Nous proposons dès lors une programmation qui alterne œuvres patrimoniales comme Nicky Larson, Dragon Ball Z ou, ici, Goldorak ; et des séries contemporaines fortes, comme L'Attaque des Titans ou Tokyo Revengers. » Cette programmation s'enrichit régulièrement de soirées thématiques, avec quelquefois des contenus inédits voire originaux. C'est que Mediawan Thematics, autrefois AB Groupe et encore avant le Groupe AB qui présidait aux destinées du *Club Dorothée* et de sa programmation, justifie d'un long et fécond compagnonnage avec l'animation japonaise. Cela signifie une expertise tant dans les relations avec les distributeurs japonais que dans l'exploitation en France incluant le doublage, la supervision des exploitations tiers, le merchandising... Dès lors, retrouver *Goldorak* qui avait fait certaines des belles heures de *Récré A2* sur Antenne 2 puis du *Club Dorothée* sur TF1, relevait de l'évidence.

"LE DÉSIR DE NOTRE AUDIENCE S'EST NATURELLEMENT TEINTÉ DE NOSTALGIE."

Pierre Faviez, directeur des programmes de Mangas (et ancien collaborateur ponctuel d'*AnimeLand* au siècle dernier), commence par un premier souvenir personnel : « Je me souviens de manière vive de la deuxième diffusion diffusée en 1982 avec le générique de Lionel Leroy. C'est grâce à Goldorak que je me suis intéressé au dessin animé. Mieux, c'est là je me suis rendu compte

Console de montage et de synchro.

Photo © D.R. Dynamic Planning - TOEI ANIMATION

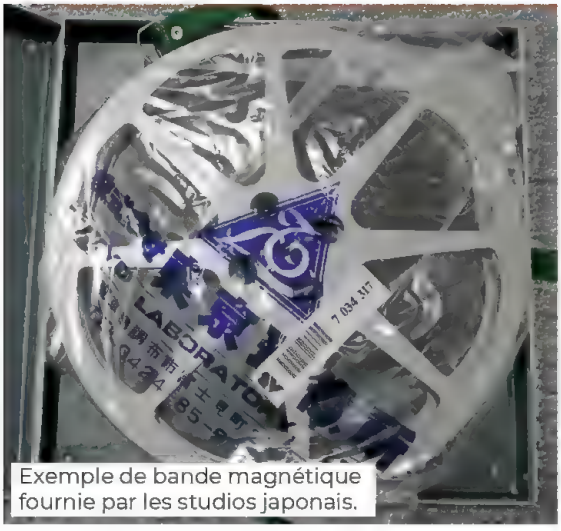
que j'aimais le dessin animé japonais. » Son lien professionnel en outre avec le robot créé par Go Nagai ne date pas d'hier. « *J'ai rejoint AB Cartoons et nous avons été les derniers à diffuser* Goldorak *dans son entièreté sur une chaîne avant que les droits ne soient suspendus. C'était en 1997. C'est donc une très belle chose qu'il revienne chez nous après sa longue éclipse. Entre-temps, le marché avait considérablement changé et évolué.* »

Enregistreur Picot en 16 et 35 mm.

Y'EN A UN PEU PLUS !

Dans la négociation avec la Toei, AB Groupe n'a pas seulement retrouvé les 74 épisodes de la série, mais a également obtenu les films historiques *Mazinger* et le beaucoup plus récent *Mazinger Z Infinity* sorti en 2017. Dans le lot se trouve en particulier une rareté, un moyen-métrage de 30 minutes intitulé *L'Attaque des soucoupes volantes* qui n'est autre que le film où se trouvent les germes de *Goldorak*, où Alcor est logiquement absent car alors le héros de la première série *Mazinger*, et où les designs qu'on dirait grossiers montrent tout le cheminement esthétique qui aboutira à la série que connaît le public français. Roboiser n'est pas encore Grendizer (alias Goldorak), et force est de reconnaître que son look a énormément évolué entre le film et la série. Sans nul doute pour le mieux !

"AB GROUPE A ÉGALEMENT OBTENU LES FILMS HISTORIQUES MAZINGER."


Exemple de bande magnétique fournie par les studios japonais.

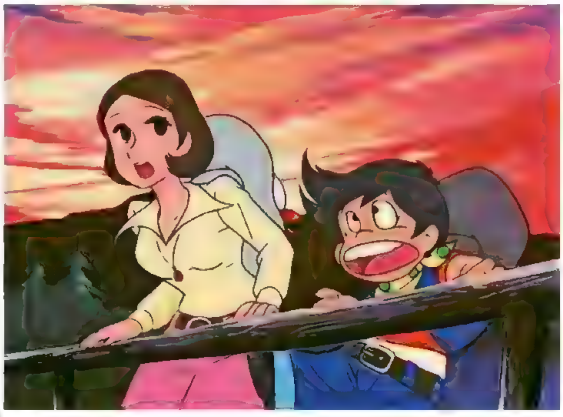
VERSION ORIGINALE VS VERSION INTERNATIONALE VS VERSION FRANÇAISE

Celles et ceux parmi vous qui ont une bonne mémoire ne manqueront pas de repérer des différences sensibles entre la série diffusée à partir de 1978 et celle désormais disponible en France grâce aux bons soins non seulement de Mediawan Thematics mais aussi de la Toei. Pierre Faviez donne un exemple : « *Au moment de la reprise des droits, on a tâtonné*

Photo. D.R

pour choisir parmi les 8 génériques créés au fil des décennies pour finalement se reporter sur les génériques japonais. Ce n'était pas un choix par défaut mais bien l'expression de notre volonté de revenir au plus près du matériel originel. »

La remise à neuf n'a pas été facile : au fil des années, pour le besoin de la traduction, de la localisation et de la conformité aux règles audiovisuelles en France (dont la censure), les programmateurs et les techniciens successifs qui ont travaillé sur les rediffusions de la série ont altéré les



bobines et les archives. En plus de l'usure naturelle, certains supports se conservent en outre mieux que d'autres et deviennent très sensibles avec le temps. Florent Malet, coordinateur technique, détaille : « *Le passage des bandes d'une production quelle qu'elle soit dans les gros lecteurs, leur altération naturelle dans le temps, les ont rendues fragiles. Elles peuvent coller, onduler, voire casser. Quand on a fait un point sur l'état des matériels, il arrivait qu'il manque des morceaux, perdus pour quelque raison. Nous avons dû jongler entre les versions dont nous disposions pour remettre les épisodes d'aplomb, les reconstituer au plus près de la version originale, pour obtenir une version restaurée, remixée, en somme définitive.* »

Eh oui, nous parlons tout de même d'une série diffusée pendant 20 ans, temps pendant lequel la diffusion télé s'est modernisée, perfectionnée, les standards audiovisuels se sont haussés, tout comme les exigences de plus en plus fortes pour des images et des sons de qualité, afin de tirer pleinement profit des téléviseurs plus gros, plus larges, bientôt plats (à partir de 1998), et des magnétoscopes VHS et lecteurs DVD. Retracer le parcours de *Goldorak* c'est aussi assister à la modernisation en marche de la

Sonia Latoui

Vincent Grynbaum

télévision française !
À ce stade, précisons un premier point totalement surprenant : quand Jacques Canestrier a pris les droits de *Goldorak* pour les proposer à Antenne 2, il a reçu de la Toei une version de la série dite « Version Internationale ». Contre toute attente, cette version n'est pas la version originale diffusée au Japon, mais une version alternative conçue pour les ventes à l'international. Quelles différences ? Eh bien cela se joue essentiellement sur la musique et un peu sur les effets sonores. Dès lors, la référence pour les premiers adaptateurs français de *Goldorak* n'était pas la version diffusée sur Fuji TV en octobre 1975 mais bien une alternative. Cela pourrait paraître anodin, or cela ne l'est pas pour plusieurs raisons : d'une part l'ambiance musicale de *Goldorak* est très forte, et elle guide énormément le spectateur. Sur une même séquence, on peut éprouver des sentiments très différents suivant la tonalité musicale. D'autre part, l'utilisation de la musique a un impact sur toute la chaîne des droits musicaux, c'est-à-dire la rémunération des compositeurs, musiciens et interprètes, en France mais aussi ici au Japon. Enfin, si on part du principe que la version originale est la référence, que vient encore faire la (belle) voix d'Enriqué au milieu des séances de combat ? *Goldorak* est un passionnant cas d'espèce sur la manière dont, à l'origine, les programmateurs ont dû jongler avec les règles de censure, et quand il a été décidé de restaurer la série, cela signifiait aussi rétablir les séquences coupées, les remixer et les sous-titrer, remettre les musiques originelles, se rapprocher au plus près de la version imaginée par Go Nagai et ses équipes : un travail colossal ! Notons enfin un petit détail technique : le format originel de la série n'était pas en HD, et il n'existe pas de version qui permettrait de traiter *Goldorak* avec une image en haute définition car lors de sa

© Dynamic Planning TOEI ANIMATION

"SE RAPPROCHER AU PLUS PRÈS DE LA VERSION IMAGINÉE PAR GO NAGAI ET SES ÉQUIPES."

production c'était un choix fait par Go Nagai et ses équipes car la série n'était destinée qu'à la télévision japonaise dans des formats standard et non pas hauts de gamme. En d'autres termes, si l'image est plus nette, plus belle, ou à l'inverse si des grains apparaissent, ce n'est pas de la fainéantise mais la version la plus « fine » qu'il est possible d'avoir avec les outils de nettoyage numériques existants.

UNE VERSION DÉFINITIVE VALIDÉE PAR LA TOEI

On s'imagine peut-être qu'une série c'est un millefeuille d'éléments visuels et audio qui peuvent se dissocier pour faciliter une adaptation, un doublage ou un mixage.
En principe cela devrait être le cas, sauf que dans les faits le matériel fourni par les ayants droit, ici les Japonais, peut sensiblement varier d'un distributeur à l'autre. Quand les équipes techniques de ce qui était encore AB Groupe ont achevé la restauration des 74 épisodes originaux, la Toei a demandé de les vérifier d'une manière originale : plutôt que de positionner deux écrans pour vérifier la similitude des séquences et du montage « *Ils ont demandé que nous diffusions dans des écouteurs les épisodes japonais et français simultanément afin d'écouter la synchronisation de la musique et des dialogues, d'un côté en japonais et de l'autre français* », explique Florent Malet. Satisfaite du résultat, elle a donné son feu vert.
Et aujourd'hui les spectateurs peuvent (re)découvrir Goldorak en France comme jamais auparavant, et normalement pour un bon moment encore.

Sébastien Célimon

ENTRETIEN CROISÉ

Jérémy Cerrone

Olivier Fallaix

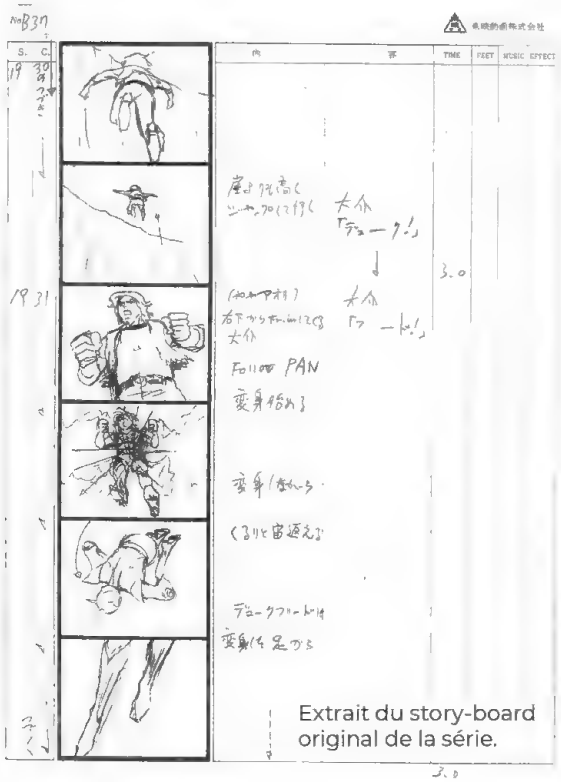
JÉRÉMY CERRONE ET OLIVIER FALLAIX

Goldorak, plus moderne que jamais

Jérémy Cerrone, président de Prime Prod, et Olivier Fallaix, commissaire de l'exposition (et par ailleurs product market manager chez Crunchyroll et figure illustre d'*AnimeLand*), nous révèlent leur programme pour cet automne, une grande et belle célébration du robot géant de Go Nagai. Attention, passionnés dans la place !

AnimeLand : Bonjour messieurs. Alors, quel est donc votre lien avec *Goldorak* pour lui consacrer une exposition, un concert et des surprises cet automne ?
Jérémy Cerrone : Nous sommes dans des métiers de passion et au cœur de celle-ci, pour ma part, se trouve *Goldorak*. Je suis un professionnel de l'événementiel et cela fait des années que je rêvais de faire un événement autour du robot de Go Nagai. Déjà pour les 45 ans de la diffusion au Japon nous avions envisagé un projet... Mais il faut du temps pour bien faire les choses avec nos partenaires japonais.
Olivier Fallaix : À titre personnel, *Goldorak* est le premier dessin animé japonais que j'ai vu, j'avais neuf ans, j'étais en CM1. Et depuis je ne l'ai plus jamais quitté, d'une manière ou d'une autre.

AL : Votre programmation est découpée en deux événements distincts, une exposition et un concert ?
OF : Il faut dire d'emblée que réunir un spectacle et une expo, c'est à ma connaissance inédit pour de l'animation japonaise. On est vraiment sur des événements très grand public. On veut faire quelque chose qui peut toucher quelqu'un qui a vu *Goldorak* et qui n'est pas vraiment concerné par le manga et les *anime*. *Goldorak* dépasse largement le milieu de ces fans dont nous faisons partie. Nous voulons toucher les spectateurs nostalgiques tout autant que leurs enfants qui savent que *Goldorak* est culte. L'exposition se tiendra à la Maison de la Culture du Japon du 15 septembre au 30 octobre.
JC : L'exposition est construite en 4 parties thématiques avec des habillages tirés de l'univers de la série, comme Euphore et le



Extrait du story-board original de la série.

"RÉUNIR UN SPECTACLE ET UNE EXPO, C'EST INÉDIT POUR DE L'ANIMATION JAPONAISE."

Ranch du Bouleau Blanc. Les parties sont la genèse, l'accueil en France de la série, les valeurs véhiculées, et Goldorak aujourd'hui, avec en particulier son utilisation dans des secteurs inattendus, comme la bijouterie. Nous avons plébiscité une approche avant tout culturelle et non commerciale. Nous l'avons baptisée Goldorak XperienZ – 1975-2021 Rétrospective.

OF : Le concert s'appelle quant à lui Retronight : la soirée Culte. Il se tiendra au Grand Rex à Paris le 28 octobre. Pour l'heure nous ménageons pas mal de surprises mais nous pouvons annoncer la présence des chanteurs des génériques, en premier lieu Enriqué, ainsi qu'un orchestre, un karaoké, des projections... Il devrait durer au moins 4 heures, avec un entracte, mais qui sait si ça ne durera pas plus longtemps avec l'enthousiasme des fans ?

AL : Pour entrer dans les détails, que va-t-on voir dans l'exposition ?

OF : Nous avons réuni des objets d'horizons très divers, tous en lien évidemment avec

LA POSTE FRANÇAISE ÉMET DEUX TIMBRES QUI CÉLÈBRENT GOLDORAK

Surprise de cette fin d'été, la Poste a dévoilé deux timbres à l'effigie d'Actarus et d'Alcor, tous deux en pied avec Goldorak en fond, d'un prix d'achat de 1,50 € chacun. Ces mini-émissions vont être proposées tant aux collectionneurs qu'au grand public. L'illustration a été réalisée par Kazuhiro Ochi, réalisateur et animateur chevronné, qui a notamment travaillé sur *Mazinger Z Infinity*. La mise en page est de Maurice Laurent. Le tout est bien sûr réalisé en accord avec Dynamic Planning Inc.

© Dynamic Planning Toei Animation

Celluloïd représentant Actarus dans le cockpit de Goldorak.

"NOUS AVONS FAIT UN APPEL SUR LES RÉSEAUX POUR TROUVER DES RARETÉS."

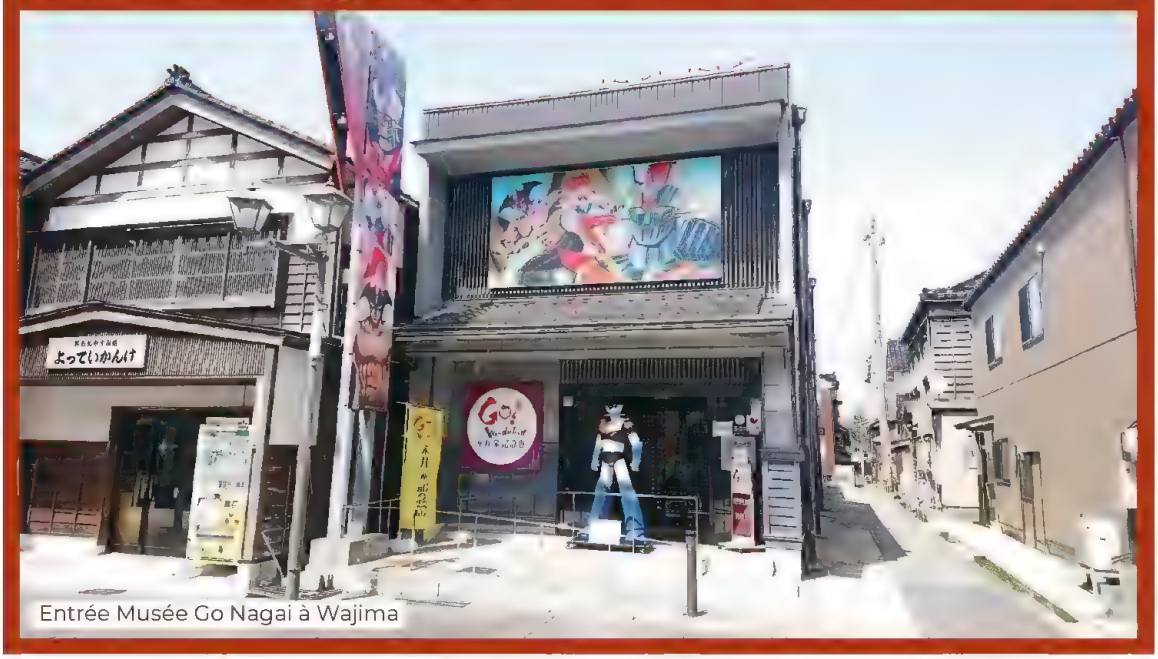
Goldorak. Des documents de la production, des jouets, des créations d'artistes pop, des reproductions des planches de la BD qui sort chez Kana, des statues de collection, des prototypes... Nous avons fait un appel sur les réseaux pour trouver des raretés, ce qui fait que nous aurons des objets issus des licenciés comme Microïd ou Bandai, de collections officielles mais aussi de personnes privées. On espère beaucoup surprendre et étonner.

JC : Nous opérons avec des partenaires de premier plan et c'est fondamental sur une œuvre aussi importante que *Goldorak*. Pour les institutionnels, l'événement est placé sous le haut-patronage de l'ambassade du Japon en France, du Comité d'échanges franco-japonais et de l'office de tourisme de Paris. Nous sommes également très honorés d'avoir un partenariat avec Dynamic Planning qui représente les intérêts de Go Nagai.

Figurine Grendizer Soul of Chogokin.

UN MUSÉE GO NAGAI AU JAPON

En écho à cette exposition, nous signalons l'existence d'un (petit) musée dédié à l'œuvre de Go Nagai au Japon baptisé le Go Nagai Wonderland Museum. Installé à Wajima tout au nord de la préfecture d'Ichikawa, sur une petite péninsule qui trempe dans la mer du Japon, il demande tout de même plus de 7 heures de route depuis Tokyo, et au mieux 6 heures en train pour s'y rendre. À l'entrée du site qui donne sur une petite rue commerçante, un imposant Mazinger Z monte la garde ; à l'intérieur, jouets, figurines, fresque qui retrace la carrière de Go Nagai et vitrines avec illustrations originales, objets dédicacés et le souvenir de grands événements et des artistes nombreux qui ont croisé son chemin et son œuvre. Le Museum consolera celles et ceux qui n'ont pu visiter la conséquente exposition qui s'est elle tenue à Tokyo en 2019 pour les 50 ans de carrière du maître. Site officiel du Musée : www.go-wonderland.jp/en/ (anglais)



Entrée Musée Go Nagai à Wajima

AL : Votre communication propose de belles illustrations des personnages. Qui a travaillé avec vous, les auteurs de la BD ?
OF : Non, nous avons fait appel à un illustrateur très respecté dans le milieu qui s'appelle Alexis Tallone, via sa société Many Monsters Studio. Alexis a réalisé les illustrations des affiches mais également les éléments de la scénographie de l'exposition. Il fait partie de ces talents français particulièrement à l'aise dans les univers des *anime* des années 1970 et 80[1].

AL : Quelles sont vos attentes et vos projections après l'exposition et le concert ?
JC : Nos attentes ? Idéalement nous espérons que l'exposition va plaire et qu'elle sera plébiscitée pour ensuite tourner dans d'autres villes. Ensuite, nous aimerions bien entendu développer d'autres événements dans le même esprit sur d'autres univers qui nous tiennent à cœur. Nous avons 20 ans d'expérience et savons que nos rêves nous attendent et qu'il faut avancer avec précaution pour les atteindre !

Propos recueillis par Sébastien Célimon

Pour rappel, l'exposition se tiendra du 15 septembre au 30 octobre à la Maison de la Culture du Japon à Paris. Le concert au Grand Rex aura quant à lui lieu le 28 octobre à 20h, toujours à Paris. Renseignements et réservations sur les sites spécialisés

1. En 2020 Alexis Tallone a ainsi publié un album dans un style animalier qui rappelle fortement l'esthétique de Miyazaki, *Les Ailes de la Résistance*, aux éditions Studio Hilda

© Dynamic Planning - Toei Animation
Photo D.R

PORTRAIT DE GO NAGAI

Go Nagai

Les autres facettes du créateur de Goldorak

Connu en France pour être le créateur de *Goldorak*, la carrière de Go Nagai est loin de se résumer à ce coup d'éclat. Depuis la fin des années 1960, il nourrit l'imagination de la jeunesse japonaise avec des concepts géniaux, des histoires teintées d'innocence et des récits plus sombres.

Lorsqu'on se penche sur la bibliographie de Go Nagai avec comme point de départ *Goldorak*, il est nécessaire de remettre les choses dans leur contexte. Celui qui se nomme en version originale *UFO Robo Grendizer* a débuté en 1975 après avoir vu ses fondations posées dans le court-métrage d'animation *Uchû Enban Dai-Sensô*. En réalité, *Goldorak* n'est pas une création originale puisqu'il s'agit d'une série se déroulant dans la continuité d'un univers déjà existant. Si on peut le qualifier de spin-off, on préfère tout de même souligner qu'il s'agit de la troisième grande partie de la saga *Mazinger Z*.

CONCEPTEUR DE ROBOTS GÉANTS

C'est en 1972 que commence le manga *Mazinger Z*, et le succès est fulgurant. Il faut dire que la série de Go Nagai propose un concept révolutionnaire : celui de piloter un robot géant de son intérieur à partir d'un poste de commandes se trouvant dans sa tête. Jusque-là, les robots géants japonais étaient télécommandés, prenant modèle sur le manga *Tetsujin 28-Gô* de Mitsuteru Yokoyama, depuis sa création en 1956.
À partir de *Mazinger Z*, les robots de Go Nagai deviennent la norme pour toutes les séries du genre durant les années 1970, jusqu'à la naissance de *Mobile Suit Gundam* avec ses robots plus réalistes.

En revenant à l'histoire de *Mazinger Z*, on y trouvait déjà beaucoup d'ingrédients qui fondent le succès de *Goldorak*. En plus de l'innovation dans la création des machines, si *Goldorak* était le premier robot de l'espace et pouvait se transformer en soucoupe volante, les schémas narratifs des deux séries se ressemblent. En effet, on suit dans *Mazinger Z* un certain Koji Kabuto (Alcor dans *Goldorak*) qui protège le monde des créatures envoyées par le terrible Docteur

Portraits Go Nagai © avec aimable autorisation de Karim Tabti
Getter Robot © Go Nagai - Ken Ishikawa/Dynamic Planning Inc. - All Rights Reserved

Hell. Pour cela, il les combat à bord d'un robot géant construit par son défunt grand-père : *Mazinger Z*. Si Koji a le choix de protéger ou détruire la Terre avec son robot, la série reste manichéenne, avec une innocence enfantine que représente à merveille Go Nagai tant il n'y soustrait pas la violence ou la romance. L'aventure continue en 1974 lorsque débute la deuxième partie de la saga, *Great Mazinger*. Tetsuya Tsurugi prend la succession de Koji parti aux États-Unis, et combat l'empire de Mykene dans un nouveau robot géant conçu par le père de Koji.

L'univers de la grande saga *Mazinger Z* est vaste, rempli de spin-off, d'histoires alternatives, de crossovers ou même de reboots comme *Grendizer Giga*, manga dessiné à partir de 2014 dans lequel on retrouve un *Goldorak* s'éloignant de celui que l'on connaît. Pour autant, l'auteur a conçu de nombreuses autres séries de mecha se détachant de cet univers. Parmi elles, on croise par exemple *Jeeg* qui nous fait découvrir la mythologie japonaise et un nouveau concept consistant à ce qu'un humain se transforme en tête de robot géant. Néanmoins, la création que l'on retient le plus est celle de *Getter Robot*.

Cette autre licence culte de Super Robot créée par Go Nagai et Ken Ishikawa dès 1974 se démarque par un concept qui fera date : pour la première fois, trois machines

"LE SUPER ROBOT N'EST QU'UNE PARTIE DE LA CARRIÈRE DE GO NAGAI."

Co Nagai, lors de l'édition 2019 de Japan Expo célebrant *Mazinger Z*.

commandées par trois différents pilotes s'assemblent pour former un robot géant. Plus que jamais, le mangaka conçoit ses séries de mecha comme s'il s'agissait de jouets, cela expliquant l'immense succès de ses licences auprès de la jeunesse japonaise ayant grandi dans les années 1970.

L'INNOCENCE D'UN ENFANT, LE PESSIMISME D'UN ARTISTE

Cela peut paraître impensable tant il a marqué le genre, mais le Super Robot n'est qu'une partie de la carrière de Go Nagai. Son premier coup d'éclat date de 1968 avec *L'école impudique*. Il est l'un des premiers mangakas à être publié dans le magazine *Weekly Shonen Jump*, qui a débuté la même année, et fait de son œuvre un des premiers succès retentissants de la revue de l'éditeur Shueisha. Cette comédie érotique pionnière du genre devient rapidement populaire auprès des jeunes garçons, et avec le succès vient le scandale. Entre la représentation de la nudité et celle des professeurs tournés au ridicule, le PTA (association des parents d'élèves) s'en mêle et tente de faire interdire le manga dans une affaire devenue médiatique. La réaction de Go Nagai ne se fait pas tarder, et il en découle l'une des scènes les plus marquantes de l'histoire du manga : des censeurs déclarent la guerre à *L'école impudique* au sein même du manga, qui devient alors une métafiction violente où chaque personnage se fait massacrer. S'achève ainsi la première partie de la série où la plupart des héros ont été exterminés pour

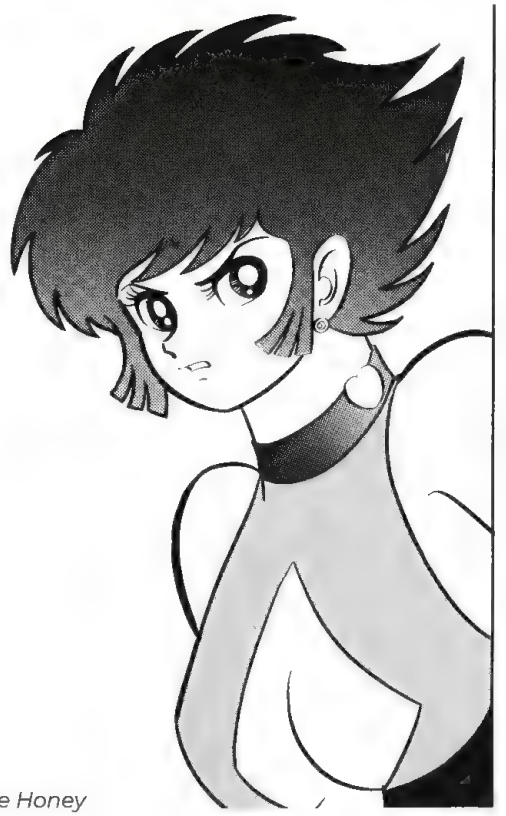
“ LE MANGAKA CONÇOIT SES SÉRIES DE MECHA COMME S'IL S'AGISSAIT DE JOUETS.”

Portraits Go Nagai © avec l'aimable autorisation de Karim Talbi
Cutie Honey © 1973 Go Nagai, Dynamic Planning All Rights Reserved
Getter Robot © Go Nagai Ken Ishikawa/Dynamic Planning Inc. All Rights Reserved

le simple fait de vouloir s'amuser et être libres. La série reprend ensuite presque comme si de rien n'était, et devient de plus en plus sexy, comme une ultime provocation au PTA. Go Nagai continue ses séries grivoises, ce qui devient une autre de ses marques de fabrique en créant *Cutie Honey* ou encore *Kekko Kamen*. Bien que dénudées, il met un point d'honneur à créer des femmes fortes.

En 1971, il fait une incursion dans le monde des démons avec *Mao Dante*, une série dont il dessinera un reboot à partir de 2002. Cela préfigure de la suite de sa carrière car l'auteur, marqué par les réactions suscitées par *L'école impudique*, débute en 1972 son plus grand manga : *Devilman*. Dans ce récit on suit le jeune Akira qui devient un homme-démon afin de combattre d'autres démons. La série est marquée par une vision pessimiste de l'humanité, dévoilant la face obscure de la société. Et parce qu'il a encore des choses à raconter sur le conflit opposant les hommes aux démons, il étend son univers à travers des mangas tels que *Devilman Lady* et *Devilman Saga*. Go Nagai semble alors se complaire au sein de mangas brutaux comme *Sunano O* et *Shutendoji* mais c'est surtout à travers

Getter Robot



Cutie Honey

l'univers de *Violence Jack* qu'il expose sa face sombre au public. Et si les concepts de robots et les héroïnes sexy semblent être un plaisir lucratif, on a l'impression qu'il s'accomplit artistiquement dans les récits pessimistes et violents.

Les arts justement sont indissociables de la bibliographie de Go Nagai. Lui qui s'inspire de la poitrine de la *Vénus de Milo* pour dessiner les seins de ses héroïnes, ou des illustrations de Gustave Doré pour créer ses démons, s'intéresse tout naturellement à l'art. Il rend d'ailleurs hommages aux travaux de ce dernier en adaptant en manga *La Divine Comédie* de Dante Alighieri que Gustave Doré a magnifiquement illustré. Une autre incursion dans les arts se nomme *Utamaro*, manga dans lequel Go Nagai transpose l'histoire du *Portrait de Dorian Gray* d'Oscar Wilde avec la vie du peintre de l'ukiyo-e Kitagawa Utamaro. Si l'œuvre est mineure dans son immense bibliographie, elle trace un pont entre les cultures qui est une thématique fondamentale de la carrière de l'auteur.

Joan Lainé

Note : les albums et séries de Go Nagai sont disponibles pour l'essentiel chez Black Box éditions.

ENTRETIEN AVEC KARIM TALBI

Karim Talbi

Go Nagai dans le patrimoine du manga

Fondateur des éditions Isan Manga qu'il a aujourd'hui quittées pour K6 éditions installés à Montréal au Québec, Karim Talbi s'est évertué à mettre la lumière sur le patrimoine du manga. Parmi les auteurs qu'il a publiés, on compte évidemment Go Nagai avec des mangas aussi différents que *Cutie Honey* et *Getter Robot*.

AnimeLand : Comment as-tu découvert l'univers de Go Nagai ?
Karim Talbi : Je suis trop jeune pour avoir connu *Goldorak* à la télé, alors je n'ai pas été influencé directement par des souvenirs d'enfance, du moins, pas ceux des dessins-animés. À la fin des années 1990, j'ai pu avoir entre les mains les mangas de Go Nagai publiés à l'époque chez Dynamic Vision et j'ai été vraiment marqué par leur catalogue. J'ai beaucoup plus été marqué par *Devilman* que par *Goldorak*.

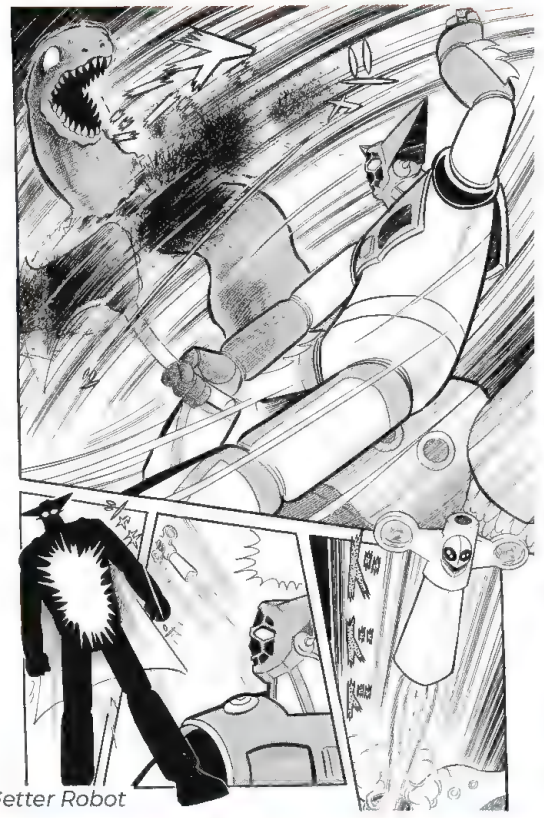
AL : À quel moment as-tu eu envie de travailler sur ses mangas ?
KT : Quand j'ai commencé à travailler en maison d'édition, on avait une collection dans laquelle on souhaitait publier du manga vintage en coffret bon marché. J'avais proposé à l'éditeur, chez qui j'étais infographiste à l'époque, d'y publier des titres de Go Nagai. Des discussions ont eu lieu à l'époque avant que la direction ne change totalement, engendrant un changement radical de ligne éditoriale. L'envie était toujours là, et j'étais persuadé qu'un jour, j'y arriverais. J'avais commencé à travailler au lancement d'une maison d'édition de manga avec un de mes amis, et évidemment, on lorgnait déjà sur des titres de Go Nagai. On n'a jamais pu aller au bout du projet, et c'est dommage ! Mais avec le recul, on était bien trop jeunes et on aurait manqué de maturité pour diriger tout ça... Et comme j'aime souvent dire, rien ne se perd, tout se transforme, alors je me suis servi de cette

Getter Robot

expérience quelques années plus tard dans une nouvelle aventure.

AL : Comment se sont déroulés les premiers contacts professionnels avec lui ?
KT : Aux débuts d'Isan, on a décidé avec Étienne (Barral, cocréateur, ndt) de tenter notre chance avec Dynamic. Il avait déjà eu l'occasion de travailler avec eux par le passé, et il s'attendait sans doute plus que moi à ce que ce soit difficile. C'était vraiment une envie commune de publier des titres de Go Nagai, et on souhaitait vraiment publier une grosse partie de son catalogue qui était un peu délaissé par les éditeurs francophones. Il fallait construire une relation de confiance, publier d'autres titres d'abord pour leur montrer notre volonté de mettre réellement en avant le patrimoine manga. Et quand on leur a montré notre travail sur un titre comme *Kamen Rider*, tout est devenu plus fluide. Malheureusement pour nous, en parallèle de tout ça, Black Box a obtenu les droits d'exploitation en sous-licence de pas mal de titres de Go Nagai via son éditeur italien. Notre interlocuteur chez Dynamic n'était pas au courant et ça a créé

"J'AURAIS ADORÉ ÊTRE L'ÉDITEUR DE DEVILMAN."



Getter Robot

Cutie Honey

ISAN ET BLACK BOX, ÉDITEURS DE GO NAGAI EN FRANCE

Après que Dynamic Visions (aujourd'hui Dybex) a tenté d'exploiter en France les œuvres de Go Nagai, la relève a mis du temps à arriver, comme en témoignent les éditeurs ici interviewés. On trouve désormais en France une douzaine de séries du mangaka dispatchées entre Isan et Black Box, qui vont du très grand public au lecteur averti. En effet, plusieurs œuvres [illegible] violence crue – Ultraman, Cutie Honey, Kekko Kamen… Voir son portrait page 30 pour approfondir le sujet !

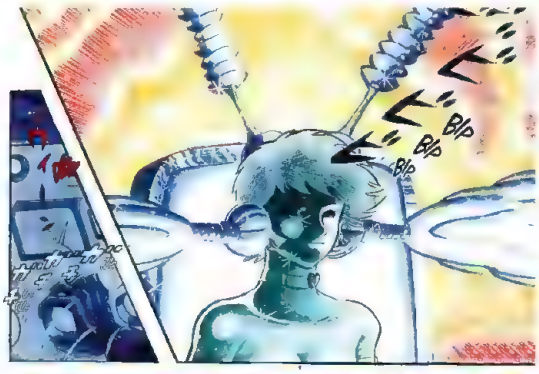
Portraits Go Nagai : © avec la maîtrise autorisation de Karim Talbi
Cutie Honey © 1973 Go Nagai, Dynamic Planning All Rights Reserved
Getter Robot © Go Nagai Ken Ishikawa/Dynamic Planning Inc. All Rights Reserved

un sac de nœuds qu'il a fallu démêler avant de pouvoir avancer sur *Cutie Honey*.

AL : Pourquoi avoir choisi *Cutie Honey* comme première publication ?
KT : C'était l'un des premiers titres de notre liste. J'aime beaucoup l'inversion des rôles des codes du shônen avec l'héroïne qui passe son temps à sauver le jeune damoiseau. C'est un titre dans lequel Go Nagai s'amuse à briser les lignes, il utilise parfois les codes du SM, parfois un humour limite et le tout sans jamais être vulgaire. C'est vraiment l'une des forces de l'auteur, quand il arrive à utiliser tout ça avec parcimonie, et sans doute pour emmerder certains de ses détracteurs. Ça me correspond un peu on va dire...
Ensuite, médiatiquement, *Cutie Honey* est un titre connu chez nous, par son dessin animé *Cherry Miel*. Alors c'était aussi une bonne occasion de faire parler de nous, de toucher un public plus large tout en respectant notre ligne éditoriale.

AL : Qu'est-ce qui t'a attiré pour Getter Robot ?
KT : Ce qui m'a attiré sur cette série, c'était de pouvoir mettre en avant le travail du regretté Ken Ishikawa, et de faire découvrir le travail de Dynamic en tant que studio.

Cutie Honey



Cutie Honey

AL : As-tu rencontré des difficultés particulières à travailler sur ses œuvres ?
KT : Il faut d'abord savoir que les contrats de publication sont vraiment une partie infime des revenus de Dynamic. Et que ce sont des contrats longs à mettre en place. Quand on ajoute à ça les quelques mauvaises expériences qu'a pu avoir Dynamic avec le marché francophone, ça ajoute une dose supplémentaire de difficulté pour aller au bout... Il faut beaucoup de patience et de persévérance pour y arriver !

AL : Il y a-t-il un manga de Go Nagai que tu aurais rêvé de publier en France ?
KT : Oui, j'aurais adoré être l'éditeur de *Devilman*, mais vraiment par plaisir personnel. Il se trouve que Black Box était là avant nous et que leur travail était vraiment bon, alors je n'ai pas de regrets ! Ensuite, il y a *Dororon Enma-Kun* ou la saga *Susano O* que j'aurais aimé faire découvrir au public francophone.

Propos recueillis par Joan Lainé

Portraits Go Nagai. © avec l'aimable autorisation de Karim Talbi
Cutie Honey ©1973 Go Nagai/ Dynamic Planning. All Rights Reserved
Getter Robot © Go Nagai-Ken Ishikawa/Dynamic Planning Inc. All Rights Reserved

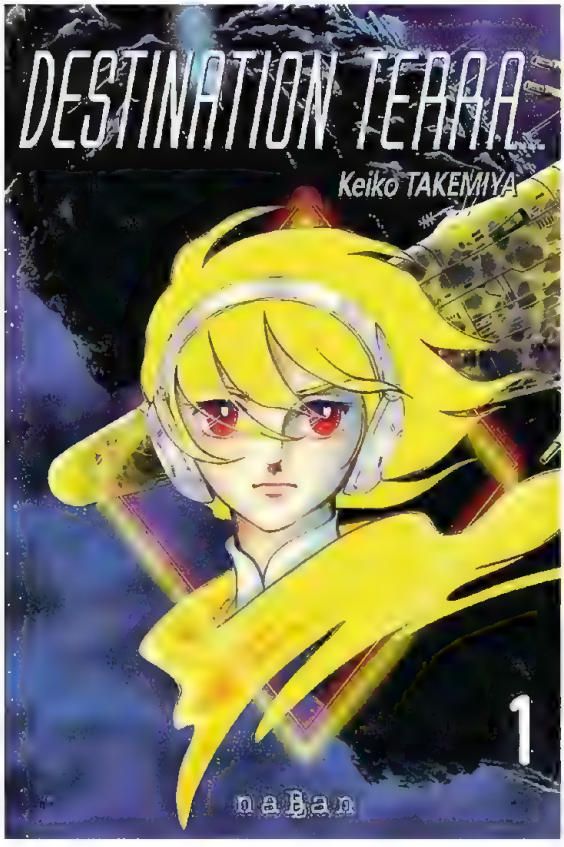
ENTRETIEN AVEC CHRISTOPHE GELDRON

Christophe Gelaron

De la passion à l'édition

Directeur des éditions naBan, passé par Black Box, Christophe Geldron est un passionné de l'univers de Go Nagai. Il a eu le privilège de travailler sur ses séries à partir de 2013, des publications basées en particulier sur les éditions italiennes de J-Pop qui ont fait redécouvrir l'auteur en France. Entretien.

AnimeLand : Comment as-tu découvert l'univers de Go Nagai ?
Christophe Geldron : Comme beaucoup de monde, ça a commencé avec *Goldorak*. Ce dessin animé m'a fasciné par son héros tourmenté, les Golgoths tous plus incroyables niveau design les uns que les autres et les méchants de Véga, notamment Minos. C'était quand même dingue de voir un personnage avec le visage s'ouvrir en deux pour laisser



apparaître une femme miniature à l'allure de sorcière ! Mais j'ai eu véritablement deux autres chocs. Le premier a été la diffusion de *Cherry Miel* dans le Club Dorothée. Je ne savais pas que c'était le même auteur que *Goldorak* mais l'univers était démentiel, acidulé, totalement 70's et surtout transgressif ! Le second choc c'est le hors-série d'*AnimeLand* consacré à l'auteur. Je ne l'ai plus et je le regrette car il m'a vraiment servi à mieux comprendre l'univers de ce génie du manga !

Photo D.R

Collection Go Nagai de Christophe Geldron.

“POUR GO NAGAI, VIOLENCE JACK EST SON ŒUVRE PHARE ET IL VEUT QU’ELLE SOIT BIEN TRAITÉE.”

AL : À quel moment as-tu eu envie de travailler sur ses mangas ?
CG : Je trouvais dommage que depuis les mangas de Dynamic à la fin des années 1990, plus personne ne voulait de Go Nagai. Je trouvais ça d'autant plus frustrant que les Italiens venaient de lancer une anthologie de ses œuvres. Du coup je les ai contactés pour savoir s'il était possible de travailler depuis leur version et c'est ce qui s'est passé. Il devenait possible de choisir les titres, les sortir selon un ordre précis et avec un matériel prêt à l'emploi. Le rêve de tout éditeur.

AL : Sur quelle œuvre as-tu préféré travailler ?
CG : Clairement *Devilman* ! C'est toujours un peu tarte à la crème de parler de ce manga mais j'ai ressenti un plaisir énorme à travailler dessus, redécouvrir les planches en grande qualité... Il y a une force dans l'exécution de son dessin qui reste quasiment animale, instinctive. Il passe et repasse sur les traits, on est sur un dessin brut, rageur. On ressent quasiment l'urgence de raconter cette histoire.

AL : Tu aurais une anecdote de travail sur un de ses mangas ?
CG : Dans le tome 2 de *Goldorak* de Gosaku Ôta, l'histoire du Dragosaure occupe quasiment la moitié du tome et pourtant c'est un ajout des Italiens. Cette histoire n'est apparemment pas dans l'édition japonaise et les Italiens l'ont retrouvée dans un vieux magazine local qui l'avait édité. Et comme il n'existait pas de version japonaise, c'est moi qui ai dû traduire cette histoire depuis l'italien. Heureusement qu'il s'agissait de l'adaptation du film du même nom, cela a beaucoup aidé, même s'il a fallu jongler entre les termes français de *Goldorak* et ceux anglais des autres robots.

AL : Y a-t-il un manga de Go Nagai que tu aurais rêvé de publier en France ?
CG : *Violence Jack* en premier évidemment et ensuite *Shutendoji*. C'est un manga qui regroupe pas mal de ses thèmes favoris (l'occulte, les monstres, l'univers lycéen et ses dérives...) et garde des thématiques très *shônen*.

AL : D'ailleurs, comment se fait-il qu'un récit aussi culte que *Violence Jack* ne soit jamais sorti chez nous ?
CG : Les raisons sont multiples mais on peut en retenir deux : déjà c'est un récit très long, 20 tomes en version condensée et forcément les gros éditeurs ne veulent pas s'y aventurer – sans parler des petits indépendants. Ensuite c'est pour Go Nagai son œuvre phare. Il ressent une très grande fierté pour cette saga et il veut qu'elle soit bien traitée, en entier. D'un point de vue commercial il faut donc se préparer à des ventes d'estime mais surtout à quelques années de publication pour arriver à la fin.

AL : Comment expliques-tu que l'auteur ait marqué une génération tout entière de lecteurs et spectateurs aussi bien France qu'au Japon ?
CG : Je crois qu'au même titre qu'Osamu Tezuka, Go Nagai a fourni un véritable travail d'auteur, au sens noble du terme. Ses titres s'entremêlent, se référencent les uns les autres, on est dans un univers partagé qui fait que quand on lit l'ensemble, tout est assez cohérent. Il aime raconter les origines ou à l'inverse la suite de ses grands succès. Ce n'est pas de la facilité, c'est simplement son univers. Un univers fait de toutes les perversions de l'Homme, de ses peurs et ses espoirs. Il aime être révolté, il aime se faire peur, provoquer (parfois gratuitement) ; il est une catharsis à lui tout seul. Quand on lit un de ses mangas, on en ressort soit lessivé, soit horrifié, mais jamais indifférent !

Propos recueillis par Joan Lainé

Couvertures de *Devilman* chez Black Box

NABAN, UNE JEUNE MAISON D'ÉDITION PROMETTEUSE

Créée en 2019, les éditions naBan proposent jusqu'à présent un catalogue composé de nouveautés et de rééditions de jeunes classiques, jugez-en : d'un côté des inédits de qualité, *Demande à Modigliani, 17 ans* et *Destination Terra* (entretien avec la mangaka Keiko Takemiya dans notre Kotaro n° 10), de l'autre des titres pas si anciennes mais qui eurent, hélas, Cité Soleil et Say Hello to Black Jack, rebaptisé Smiling Regards to Black Jack. Elle bénéficie donc de l'expérience de Christophe ici interviewé !

Photo DR

LA RÉCEPTION DE GOLDORAK EN FRANCE

Une relation complexe avec les médias, avant l'apaisement

Aujourd'hui *Goldorak* fait partie des vieux *anime* dont parle encore avec ferveur une génération ayant grandi en le regardant à la télévision. Mais lors de sa première diffusion en 1978, il a été au centre d'une immense panique morale alimentée par les médias *mainstream*. Retour sur cette époque où le robot géant était presque l'équivalent d'un nazi.

Goldorak n'est pas la première série japonaise diffusée à la télévision. Conçus par Osamu Tezuka, *Le Roi Léo* en 1972 et *Prince Saphir* en 1974 font partie des *anime* qui ont diverti la jeunesse française sans réaction négative de la part des médias ou des institutions. On peut y ajouter des séries réalisées au Japon mais présentées comme des dessins animés occidentaux tels que *Oum le dauphin* en 1971 ou *Caliméro* sur les écrans en 1974.

Mais lorsque le magazine *Télé 7 Jours* présente la première diffusion de *Goldorak* dans ses pages en juillet 1978, la description se limite à « dessin animé japonais ». D'emblée le ton est donné : il s'agit d'un produit étranger et dans les années 1970 le Japon était encore perçu comme l'adversaire de la Seconde Guerre mondiale. La diffusion de la série est présentée comme le« Pearl Harbor de la télévision » dans *Télé 7 jours* en septembre 1979.

Télé Magazine, édition du 24 février 1979

PEARL HARBOR DE LA TÉLÉVISION

À l'époque, l'archipel a la réputation de faire de mauvaises copies de produits américains et de les vendre en masse. Les articles suggèrent que les « grands yeux » des personnages de *Goldorak* et des autres dessins animés japonais sont faits pour faciliter l'exportation en masse. En légende d'un article de *Paris Match* on trouve ainsi en 1979 : « M. Chiakilmada, patron de la Toei Films : pour mieux exporter, il invente des personnages de type européen ». Dans *Lui*, un journaliste précise que les dessins animés japonais sont le « fac-similé des héros de *Star Wars*, *Rencontre du troisième type*, *Planète interdite* et autres films de science-fiction américains. » L'avidité et la duplicité commerciales des Japonais serviraient ainsi à exploiter de jeunes téléspectateurs faciles à duper par le relativement nouveau média qu'est la télévision.

Cet imaginaire dévalorisant lié au péril jaune s'est même accru dans les deux décennies suivantes lorsque le Japon devient la deuxième économie mondiale et propose sur les marchés internationaux des produits audiovisuels et de hi-fi performants à des prix très compétitifs. Les autorités françaises ont par exemple

instauré des mesures protectionnistes afin de limiter l'importation de produits originaires du Japon. En 1982, l'instauration d'une redevance supplémentaire annuelle de 600 francs était destinée à freiner les achats de magnétoscopes, ainsi que l'obligation administrative de dédouaner tous les appareils à Poitiers.

Cette mesure protectionniste a été médiatisée dans la presse de l'époque comme une nouvelle « bataille de Poitiers » : de même que l'invasion des Sarrazins y a été enraillée, les appareils japonais ont été bloqués. Le parallèle de la situation, fortement teintée de xénophobie, se perçoit aussi dans le numéro attribué aux produits japonais non sans cynisme : 732, date de la bataille de Charles Martel.

De même, au niveau des dessins animés, le scandale médiatique provoqué par *Goldorak* a incité les pouvoirs publics à mettre en place des mesures protectionnistes forçant les chaînes télévisées à diffuser un certain quota de productions européennes. Dans les années 1980, les articles du *Monde* portant sur la création de dessins animés en France suggèrent qu'un sauveur conçu dans l'Hexagone va guérir l'enfant de sa passion pour le robot japonais. Les journalistes ne se contentent pas de montrer l'émergence d'un secteur de l'animation, ils créent une fiction médiatique qui oriente les lecteurs contre les *anime*.

“POUR MIEUX EXPORTER, ON INVENTE DES PERSONNAGES DE TYPE EUROPÉEN.”

Illustration *Lui* mars 1979.

DR

EMBALLEMENT MÉDIATIQUE

Goldorak est le premier personnage que le jeune public réclame. Lors de la première diffusion, on demande aux enfants d'envoyer des cartes postales pour donner leur avis sur la diffusion des dessins animés proposés dans *Récré A2*. La chaîne reçoit alors un déluge de messages et les enfants réclament le jouet Goldorak à Noël, provoquant une rupture de stock. Celle-ci est commentée dans un reportage télévisé sur Antenne 2 le 21 décembre 1978. Le lendemain, ces éléments sont mis en récit d'une manière dramatique dans le *Nouvel Obs* : le jeune public est pris pour cible par des hommes d'affaires leur vendant des dessins animés et des produits dérivés de mauvaise qualité.

Les autres organismes de presse reprennent et amplifient ce scandale médiatique. Dans *Paris Match* du19 janvier 1979, *Goldorak* est le « messie des enfants français ». Des jeux de mots dévalorisants sont largement diffusés. *Télé 7 jours* explique que les jeunes téléspectateurs sont saisis par la « Goldorakite », suffixe évoquant une maladie. *Lui* encore parle de « Goldorackett » comme si l'argent de poche était rançonné. Le magazine fait aussi paraître une illustration en pleine page avec le robot d'un côté et Hitler de l'autre afin d'illustrer le fait que les syndicats de techniciens d'Antenne 2 ont placardé des tracts dénonçant la série : « Goldorak = Amin Dada = Hitler = Fascisme ». L'humoriste Guy Bedos conçoit « Gueule de rat », sketch dénigrant l'engouement du public.

La presse *mainstream* utilise une technique sensationnaliste classique pour susciter des émotions fortes chez les parents (et accroître les ventes) en présentant l'enfant comme la victime innocente manipulée par des adultes avides d'argent. C'est pourquoi un article du *Monde* de 1985 suggère dans une critique d'un long-métrage d'animation français : « Amenez vos enfants, victimes de *Goldorak* [...] se décrasser les yeux, la différence saute aux yeux dès les premières images du film de Laguionie. »

Paris Match, édition du 19 janvier 1979

Télé Star, édition du 20 janvier 1979

Tous les bien-pensants sont ainsi en croisade morale contre le fasciste « Gueule de Rat » qui traumatise le jeune public selon le livre de Liliane Lurçat, *À cinq ans, seul avec Goldorak : le jeune enfant et la télévision* (1981). Bien sûr, la même démarche est appliquée à tout ce qui n'a pas été prévu et contrôlé par les institutions tels que de nouveaux loisirs comme les jeux de rôle ou les jeux vidéo.

CHANGEMENT DE GÉNÉRATION

Au début des années 1980, le terme *Goldorak* dépasse très vite son sens initial pour désigner les productions du Japon. Par extension, le mot fait également référence au robot ou à l'artificiel, puis au Japon en général dans des rubriques variées (mode, architecture, économie, science, sport).

À mesure que *Goldorak* perd de son efficacité en tant que supposé tortionnaire d'enfant, il apparaît de plus en plus comme « lieu commun », trait d'union entre le journaliste et son lecteur. Le mot permet de créer des situations incongrues et des récits divertissants susceptibles d'être

DR

repris de manière virale par les lecteurs, dans un retournement inattendu. Dans un reportage sur l'enseignement du catéchisme le journaliste explique que les enfants « identifient Jésus à Superman ou à *Goldorak* ». En ayant recours à une référence connue et une situation décalée, les journalistes tentent de séduire le lectorat en créant une connivence humoristique.

Devenu un lieu commun, *Goldorak* apparaît ensuite dans des contextes plus sérieux comme un appel aux Républicains de 1998 et dans un portrait du politicien Bernard Cazeneuve dans *Le Monde* en 2015. Il figure par exemple dans les références culturelles de personnalités comme Frédéric Beigbeder dans les portraits du quotidien. Le dessin animé devient alors un signe de dissonance culturelle pratiqué par les catégories socioprofessionnelles les plus diplômées, qui mêlent les éléments du patrimoine à la culture populaire.

En quarante ans, les connotations péjoratives se sont progressivement effacées. Le terme sert désormais à établir une connivence avec le lectorat et à désigner une classe d'âge devenue adulte (et potentiellement consommatrice de presse), la « génération *Goldorak* ». Dans *Télé 7 jours*, les termes « quadra » et « adultes » apparaissent dans les articles concernant *Goldorak* après 2006. De plus, des journalistes plus jeunes ayant également grandi avec les *anime* prennent place dans les rédactions et contribuent à changer les stéréotypes négatifs.

L'évolution du terme reflète aussi la trajectoire symbolique de l'animation japonaise et du manga en France. À la fin des années 2000, *Goldorak* prend des connotations positives à mesure que les collections dédiées aux mangas sont créées chez les grands éditeurs comme Hachette, appartenant à un groupe comprenant

"LE PHÉNOMÈNE GOLDORAK : UNE CONSTRUCTION MÉDIATIQUE AYANT RECOURS AU PATHOS."

Des années plus tard, le robot fait toujours couler de l'encre.

plusieurs organes de presse dont *Paris Match*, *Télé 7 jours*, Europe 1, RFM, etc.

Grâce à de multiples diffusions presque en continu depuis 1978, *Goldorak* a touché toute la jeunesse française. Mais sa réception par la presse et les institutions a d'abord été marquée par la panique morale. Le « phénomène *Goldorak* » est avant tout une construction médiatique ayant recours au pathos. Dans les années 1980, le robot japonais était présenté comme le symbole d'une guerre commerciale contre le Japon et l'incarnation facile du traumatisme supposé de l'enfant suite à la violence télévisuelle. Par la suite, la génération qui a grandi en regardant l'*anime* devenant adulte, les perceptions ont été progressivement changées pour devenir plus positives. Désormais, *Goldorak* fait partie du paysage culturel.

Bounthavy Suvilay

ENTRETIEN AVEC JACQUES CANESTRIER

Jacques Canestrier

Aux origines de la distribution en France de Goldorak

Jacques Canestrier. Ce nom ne vous paraît peut-être pas familier. Pourtant, c'est lui qui a fait venir trois séries culte en France : *Goldorak, le robot de l'espace*, *Candy* et *Albator le corsaire de l'espace*. Son influence sur les premières heures de la pop culture japonaise en France est incontournable. Entretien.

AnimeLand : Bonjour Jacques ! Dans quel contexte avez-vous importé des dessins animés japonais en France ?
Jacques Canestrier : Après avoir travaillé comme directeur des programmes pour toutes les télévisions d'Afrique jusqu'à la production de films et de séries, j'ai rencontré parallèlement le regretté Yves Ciampi, metteur en scène chez Telcia Films. Il s'est marié avec la plus grande actrice japonaise de l'époque : Keiko Kishi. Ils m'ont permis de rencontrer les responsables de la société Marubeni au Japon et en France, ainsi que d'autres grands noms du cinéma et du dessin animé. Ensuite Yves Ciampi et Vladimir Tarta ont voulu faire le premier dessin animé français sous-traité au Japon, *Oum le dauphin blanc*. Ils créaient les *story-boards* et les personnages qu'ils envoyaient au Japon au studio Eiken, qui participeront plus tard à *Il était une fois l'espace*. Yves Ciampi et Jacques Simonet s'occupaient surtout de la postproduction tandis que j'apprenais le *merchandising* aux côtés de Franklin Loufrani, qui lancera le magazine Télé Junior. Je m'occupais des accords de coproduction et de vente à l'étranger. C'est à cette époque que nous sommes entrés en contact avec Toei Animation, via notamment Takao Matsumoto, qui était alors son représentant en France. Nous avons aussi rencontré des personnes de Tokyo Movie Shinsha (TMS) et de Tatsunuko Production. J'ai ainsi pu avoir accès à bien des séries comme *Goldorak*, puis un film en 1979 que je vais proposer au cinéma avec les distributeurs AMLF et René Château. Ce film était en fait un remontage de quelques épisodes de la série. J'avais vu aussi *Mazinger Z* du même créateur Go Nagai, mais je le trouvais un peu plus froid et technique. Il y avait aussi *Lady Oscar*, *Grand Prix*, *King Arthur*, une compilation d'épisodes de la seconde série de *Tiger Mask*, *Gatchaman 2 le combat des galaxies*[1], et des longs-métrages d'animation...

Albator 78

Comment avez-vous trouvé le titre « Goldorak, le robot de l'espace » ?
J.C. : On a fait avec Michel Gatineau le directeur de plateau et voix du professeur Procyon et l'équipe du doublage, Daniel Gall, voix d'Actarus, Jane Val, voix de Vénusia, ce qu'on appelle un *brainstorming*. D'ailleurs, c'est Michel Gatineau qui a inventé tout le langage astral comme Véga, Mizar, mythologique : Atlas, Vénusia, et biblique, comme Golgoth qui vient de Golgotha. Il

Candy © Mitsuki Kyoko, Igarashi Yumiko / Toei Animation
Albator © L.F JI MATSUMOTO/CAPTAIN HARLOCK Film Partners
Portrait Canestrier © Droits Réservés

"ILS CHERCHAIENT DES PROGRAMMES PERCUTANTS ET NOVATEURS, J'AI PENSÉ À GOLDORAK."

est aussi derrière le nom des attaques[2] que lance Actarus le valeureux pilote dans le dessin animé.
Au bout d'un moment, en associant plusieurs noms d'œuvres comme « Goldfinger » de *James Bond* et la BD « Mandrake le magicien », ou encore « drakkar » des Vikings, me vient le mot « Goldrake ». Comme cela sonnait un peu « dur », c'est ma fille qui a eu l'idée finale de « Goldorak ». Le sous-titre « le robot de l'espace » fait référence au contenu de la série.

Comment avez-vous fait pour convaincre Antenne 2 (aujourd'hui France 2) d'acheter *Goldorak* ?
J.C. : J'avais créé ma société Pictural Films. J'avais *Goldorak* dans mes stocks, mais je n'osais pas leur montrer, contrairement à *Candy* qu'ils avaient accepté pour son côté narratif. Lorsque j'ai vu qu'ils cherchaient des programmes percutants et novateurs, j'ai pensé immédiatement à *Goldorak*. Je l'avais montré à Franklin Loufrani qui m'avait répondu : *« Mais tu oses montrer ça à la télévision ? T'es gonflé ! »* Finalement, avec Antenne 2 on a réfléchi, on a pensé à la rentrée des classes et diverses opérations pour les enfants. Après mûre réflexion, Toei Animation nous a dit : *« Attention, notre structure est jeune et on n'a jamais travaillé avec la France. On veut une garantie financière et de suivi ».* À part les sociétés japonaises qui étaient les trois M (Marubéni, Mitsubishi, Mitsui) qui vendaient, importaient, exportaient de tout, les autres sociétés n'osaient pas s'aventurer vers l'inconnu. C'est pourquoi, Toei demanda à la société Marubeni d'être l'intermédiaire pour pouvoir me contrôler à Paris. J'entre alors en contact avec Takao Matsumoto qui avait un adjoint, Bruno-René Huchez (futur Patron de la société IDDH,) et qui jusqu'alors traitait quelques affaires commerciales. Voilà comment Bruno-René Huchez découvrit le monde de la télévision.

VHS Danguard

Et ensuite ?
J.C. : Ensuite ? Je fonce et je mets en place tous les doublages de *Goldorak* et de *Candy*. Je signe les accords de *merchandising* avec Mattel et les compagnies de jouets comme celles de Claude Berthier qui a importé les jouets de *Goldorak, Les Schtroumpfs ou Albator*, en accord avec le département *merchandising* d'Antenne 2 dirigé par Yannick Piel et Geneviève Coquelin. La chaîne touchait un pourcentage sur le *merchandising* et les Japonais avaient eux, 35 %. On apprend soudain que la direction des programmes change et nous découvrons Jacqueline Joubert.

Comment s'est déroulée votre collaboration avec madame Joubert ?
J.C. : Un jour, je reçois un coup de fil de Jacqueline Joubert qui me dit : *« Jacques, je*

suis affolée, je découvre dans mes cartons une horreur qui s'appelle Goldorak. *Candy est mièvre mais pourrait passer à la rigueur et il paraît que c'est toi qui as vendu ça. Mais quelle horreur ! Moi vivante, jamais je ne passerai Goldorak. »* Je lui réponds : *« J'ai investi dans le doublage, le merchandising, je ne compte pas tout annuler. »* À son tour : *« C'est tellement contraire à ma conception des émissions pour les enfants. »* Et je lui rétorque : *« J'entends bien mais les licenciés sont en train d'investir dans des moules, en train de verser des à-valoir. Ils veulent signer aussi bien avec moi qu'avec Antenne 2, on ne peut pas faire ça ! »* Cela se transforme en véritable révolution au sein d'Antenne 2.

AL : Une première victoire, mais ça ne s'arrête pas là, n'est-ce pas ?

J.C. : *Goldorak* fait déjà du grabuge. Premier scandale : la musique ! Je contacte Patrick Villaret aux Editions Barclay qui avait déjà fait celle de *Oum le dauphin* avec Michel Legrand. Je le rencontre et lui dis : *« Voilà, j'ai une série sous la main, c'est* Goldorak, *on fait la musique ensemble ? »* Il me présente Eddie Barclay. Je fais un topo pour Pierre Delanoé, parolier de nombreux artistes, et lui raconte l'histoire de *Goldorak* afin d'avoir des éléments pour écrire les premiers génériques de début et de fin, *Accours vers nous prince de l'espace, Va combattre ton ennemi.* Il écrit donc deux chansons sur la musique japonaise très martiale. On fait venir le chanteur Enriqué (voir portrait p. 50)

"L'ARRIVÉE DE GOLDORAK SE TRANSFORME EN VÉRITABLE RÉVOLUTION CHEZ ANTENNE 2."

Lady Oscar

Lady Oscar : Based on The Rose of Versailles by Riyoko Ikeda © Riyoko Ikeda © TMS All Rights Reserved
Goldorak © Dynamic Planning TOEI ANIMATION

pour les enregistrer. Son timbre est d'ailleurs très proche de l'interprète japonais. Delanoé qui est également présent avec Shunsuke Kikuchi (voir portrait Hommage dans *AnimeLand* 236) et d'autres Japonais, inscrit à un moment dans les paroles « notre race ». Je livre les bobines à Antenne 2. La chaîne par précaution, au lieu de passer les films en double bande, les « ampexent »[3] et les techniciens découvrent le morceau. Et c'est un tollé, la rumeur se répand à Antenne 2. Le syndicat des techniciens affiche des tracts au sein de la chaîne : *« Antenne 2 va diffuser un dessin animé raciste »*. Jacqueline Joubert m'appelle : *« C'est la catastrophe on ne pourra jamais diffuser ce machin-là ! Ou alors, il faudrait changer les chansons ! »* C'est alors qu'elle rencontre Pierre Delanoé pour lui faire part de ses remarques concernant les paroles des génériques de *Goldorak* alors si controversées...

Comment les choses ont évolué ?

J.C. : Maurice Ulrich, PDG d'Antenne 2 à l'époque, reçoit des échos contrastés concernant *Goldorak*. Les uns en veulent, les autres disent que le dessin animé est raciste. Réunion de la direction d'Antenne 2, du jamais-vu pour un dessin animé. Heureusement, la direction regarde un extrait d'épisode plutôt soft de *Goldorak*. Maurice Ulrich surpris, trouve nullement le dessin animé nocif et accepte d'emblée que la série soit diffusée à l'antenne. Il m'appelle et me dit : *« On t'a sauvé* Goldorak*, on le diffuse en juillet pendant que les enfants sont en vacances »*. Je pars moi-même en vacances et je découvre que les enfants parlent de *Goldorak* sur les plages.

Le début du phénomène ?

J.C. : Au mois de juillet, il pleut à n'en plus finir et, miracle, les enfants découvrent *Goldorak*. En septembre, quand les responsables reviennent à leurs bureaux, ils aperçoivent des montagnes de lettres au sujet de la série. Jaqueline me dit : *« Je n'aimais pas, j'étais contre mais je m'incline devant le succès. On continue la diffusion ! »* Elle rachète d'ailleurs encore 26 épisodes. À partir de septembre c'est la folie pure à tous les niveaux. Suite au succès des produits dérivés je fais transférer dans mon petit bureau trois lignes téléphoniques supplémentaires, j'engage des assistants, Antenne 2 en fait de

Candy © Mizuki Kyoko, Igarashi Yumiko / Toei Animation
Goldorak © Dynamic Planning - TOEI ANIMATION
© Dynamic Planning - TOEI ANIMATION

“DÈS LES DÉBUTS DE DIFFUSION DE GOLDORAK, C’EST LA FOLIE PURE À TOUS LES NIVEAUX.”

même, juste pour répondre aux sollicitations pour « Goldorak » ! Le téléphone est saturé. Pendant trois mois, j’ai dormi quatre heures par nuit. Parfois des contrats se signaient dans des boîtes de nuit à minuit. Il y avait même des joailliers qui m'ont proposé de faire des bijoux en or *Goldorak*. Des dizaines de licences différentes, sans arrêt. Ce qui rapportait le plus, c’était les vignettes, les ouvrages de Luigi Fiore, éditeur italien de bandes dessinées, les jouets Mattel. Antenne 2 décida toutefois de retirer les génériques d’Enriqué, qui reste cependant présent dans des épisodes. On prévoit d’enregistrer une autre chanson plus douce avec l’aval des Japonais. En attendant, on laisse à l’antenne les génériques d’Enriqué pendant quelques mois, le temps de finaliser la nouvelle version de *Goldorak* et remplacer ensuite les anciennes...

Enfin que pensez-vous du succès encore actuel 45 ans après sa diffusion au Japon de *Goldorak* ?

J.C. : Je suis ravi que *Goldorak* qui avait été bloqué pour des histoires de droits puisse ressortir en France à la TV et en DVD/Blu-ray. Hormis cela, c'est incroyable tous ces mangas et ces soirées Gloubi Boulga qui avaient eu lieu au début des années 2000. J’ai aussi grandement savouré les concerts nostalgiques avec la venue d’Enriqué sur scène qui a retrouvé le succès qu’il méritait, c’était étonnant et galvanisant ! Si on m’avait dit ça auparavant, je n’y aurai jamais cru. À l’époque, le dessin animé japonais était beaucoup trop critiqué pour sa violence et ses 8 images/seconde. Je répondais constamment aux détracteurs que les Japonais palliaient ce problème en se concentrant davantage sur les émotions et un bon scénario, mais en vain. Alors quand j’apprends que des magazines spécialisés comme vous continuent de lui dédier régulièrement des unes et des dossiers complets, que des événements sont prévus cet automne, c’est juste extraordinaire, valorisant et tellement réjouissant. Jamais au grand jamais je n’aurais pu imaginer pareil engouement quarante-cinq longues années plus tard. Autour de moi, mes petits neveux apprécient également les aventures épiques de *Goldorak* qu’ils ont découvert avec joie. Cela signifie qu’au-delà du temps, *Goldorak* reste et restera gravé dans le cœur des enfants.

Propos recueillis en novembre 2003 et actualisés en juillet 2021 par Rui Pascoal

Note : Les dialogues reconstitués sont uniquement le fruit de la mémoire de M. Canestrier et n’ont pas été corroborés par les intéressés.

1. Il s’agissait précisément d’une poignée d’épisodes de la seconde série alors inédite de « La Bataille des planètes » avant qu’elle soit remaniée et renommée par Saban
2. Pour le plaisir : Cornofulgure, Clavicogyre, Pulvonium, Planitronk !
3. « Ampexer » est un terme professionnel qui signifie enregistrer sur support magnétique, créé à partir du nom de la société qui a imaginé le procédé

ENTRETIEN AVEC ENRIQUÉ

Une voix envoûtante de l'enfance

Enriqué

Une après-midi de travail en studio en 1978, c'est le temps qu'il a fallu au chanteur Enriqué pour entrer dans la légende populaire de *Goldorak*. Interprète du premier générique éphémère de *Goldorak* à l'été 1978, sa voix sera en revanche présente durablement dans les habillages musicaux dans un paquet d'épisodes, devenant de fait un marqueur profond et attachant de la série. Entretien sous le soleil provençal dans son restaurant, La table d'Enriqué, sis à Monteux dans le Vaucluse.

AnimeLand : Enriqué, merci de nous accueillir chez vous à Monteux en Provence. Vous devinez le sujet que nous allons évoquer...
Enriqué : Évidemment, vous êtes là pour parler de mon travail sur *Goldorak*. Qui aurait dit que près de 45 ans plus tard cette aventure serait toujours d'actualité ?

AL : Comment vous êtes-vous retrouvé à chanter le générique de la série ?
E : Eh bien, il faut préciser un peu le contexte de ma vie à l'époque. Je suis arrivé avec mes parents et mes 5 frères et sœurs en France en provenance de la région de Valence en Espagne, j'avais 4 ans. Depuis je me sens profondément français. À la fin des années 1970 j'étais un jeune chanteur d'à peine 20 ans. Je m'étais fait remarquer dès l'adolescence, j'avais gagné des concours locaux, ici notamment le prix « Avignon chante » qui a attiré l'attention. J'avais enregistré quelques 45 tours et étais sous contrat avec Eddy Barclay. Quand j'étais gamin, j'ai compris que je pouvais gagner de l'argent assez facilement avec ma voix, que lorsque je m'y mettais vraiment on m'écoutait et ça apportait de la joie autour de moi. J'avais l'âme d'un soliste, naturellement devant, à emmener les autres. Une amie m'a emmené voir un professeur de chant qui m'a dit que j'avais un diamant dans la voix, ça encourage ! J'ai reçu des propositions, puis je suis monté à Paris pour faire carrière, vers 20 ans. Un jour Eddie me demande de rendre service, de venir enregistrer des habillages musicaux pour un dessin animé inconnu.

AL : Pourquoi avoir fait appel à vous en particulier à l'époque ?
E : La production avait besoin d'un chanteur avec une voix puissante, capable d'aller de l'opérette au chant lyrique, qui pouvait coller avec la version japonaise. Il faut dire que mes chansons pour Goldorak sont des adaptations, pas des créations originales. Ma première réaction ? Je suis scotché à l'écoute de la version japonaise. Je l'ai écoutée attentivement pour apprendre l'air mais surtout les intentions. Il y avait une kyrielle de japonais lors de l'enregistrement en studio (dont le compositeur légendaire Shunsuke Kikuchi lui-même, ndt), qui semblaient

"MA PREMIÈRE RÉACTION ? JE SUIS SCOTCHÉ À L'ÉCOUTE DE LA VERSION JAPONAISE."

dubitatifs jusqu'à ce que je me mette au micro. Lorsque j'ai commencé à chanter, je les voyais s'agiter en régie, derrière la vitre du studio. Impossible de savoir quel était leur état d'esprit jusqu'à ce que je sorte du studio. En fait, ils étaient complètement conquis. Ouf !

AL : Et donc, là, vous enregistrez les deux génériques devenus culte ?
E : Eh bien non ! En réalité j'ai enregistré des courtes séquences chantées pour l'habillage, et ce n'est qu'ensuite qu'elles ont été montées pour devenir deux chansons de générique

Photos D.R. avec l'aimable autorisation d'Enriqué

et que je les ai réenregistrées. Je n'ai pas été embauché pour des génériques à l'origine, ils se sont imposés par la force des choses. Il faut comprendre que la production était faite un peu en urgence, les producteurs français voulaient défendre *Goldorak* mais Antenne 2 renâclait à le diffuser. Il y a eu beaucoup d'hésitation, d'incompréhension. Et la série a été diffusée pendant l'été 1978, une période inhabituelle où les gens sont en vacances aussi à la télévision.

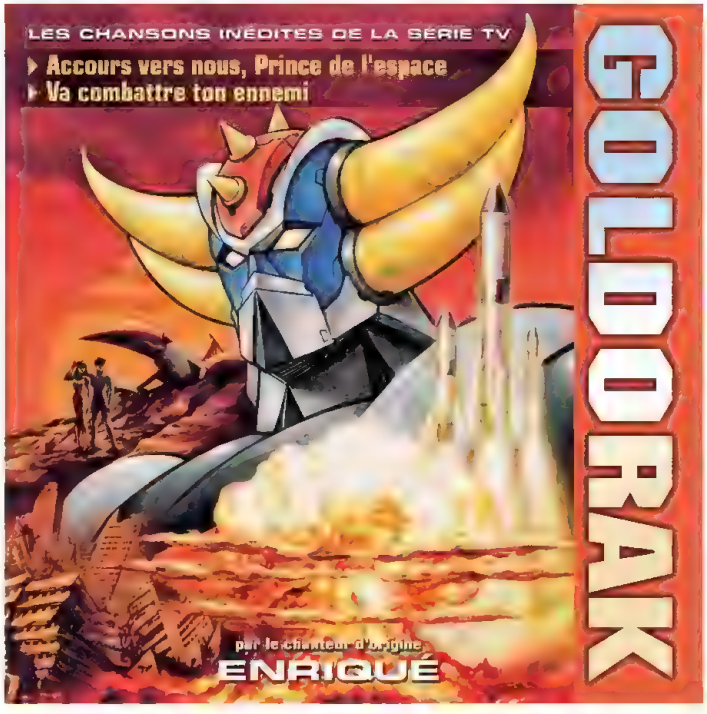
AL : Et le succès est arrivé...
E : J'ai été le tout premier fan français de *Goldorak* quand ils m'ont montré les images. Et j'ai compris qu'il se passait quelque chose quand, en vacances peu après, j'entendais des enfants dans ma rue parler de *Goldorak*. Le nom me disait tout de même quelque chose ! Puis la folie a commencé à la rentrée...

AL : Et avec le début d'une étrange affaire pour vous ?
E : Eh bien oui, on m'a indiqué qu'il y avait un problème avec les paroles du générique qui avaient été écrites par un très grand parolier, Pierre Delanoé. La directrice des programmes d'Antenne 2, Jacqueline Joubert, a demandé qu'on les change et qu'on prenne un interprète plus jeune, et c'est ainsi que mes génériques ont été remplacées par la version de Noam qui avait 18 ans alors et moi déjà 20 (*rires*).

Photos D.R. avec l'aimable autorisation d'Enrique

"DES CLIENTS RÉAGISSENT PARFOIS AVEC DES LARMES ET BEAUCOUP D'ÉMOTION."

AL : Il n'y avait pas de contrat ou de moyen de maintenir votre travail, quitte à modifier uniquement ce qui posait souci ?
E : Nous parlons d'une époque où il n'y avait pas de mail, pas de téléphone portable, et pour joindre les gens il fallait appeler un numéro fixe, laisser un message, attendre qu'on vous rappelle, ça prenait un temps fou... J'ai contacté l'équipe d'Eddie Barclay pour résoudre les choses mais il fallait prendre des décisions rapidement, le succès populaire dépassait tout et la pression était énorme sur tout le monde, en particulier sur l'équipe d'Antenne 2. Les contrats n'étaient pas suffisamment rigoureux non plus... Bref, je n'ai jamais perçu aucun droit à l'époque et mon nom n'était même pas au générique.



AL : Tout cela a cependant été apaisé au fil de temps, voire en partie réparé ?
E : Je ne suis aucunement aigri et j'ai fait valoir mes droits quand j'ai pu, avec des décisions en ma faveur. Et tout ça c'est du

passé. Aujourd'hui, j'ai l'immense bonheur de recevoir un retour des fans depuis qu'on sait que j'ai chanté ces génériques et c'est bien le plus important. Vous ne pouvez pas savoir combien ça me touche de rencontrer ici des clients du restaurant qui découvrent cette partie de ma vie et qui réagissent parfois avec des larmes et beaucoup d'émotion.

AL : Que s'est-il passé par la suite ?
E : J'ai poursuivi ma carrière, tout simplement. J'étais un chanteur de variété, tiraillé alors entre viser la facilité, rechercher la notoriété, et m'accomplir encore plus dans le chant. J'ai pas mal tourné, j'ai fait des voix de publicité et d'émissions de télévision comme Patrick Sébastien à la fin des années 1980, ce genre de choses. Je ne suis pas très connu, je ne suis pas une star mais j'ai pourtant signé avec pas mal de studios et de producteurs. À 28 ans j'ai décidé de me présenter à l'Opéra de Paris et plus tard, avec ma femme, nous avons décidé de venir nous installer dans le sud de la France pour monter une compagnie, créer des galas, des concerts et une école de danse à Monteux. Nous avons sillonné pendant des années la France, l'Europe et avons même été jusqu'à Abu Dhabi avec le Lido !

AL : Vous avez fait d'autres génériques ?
E : Quasiment aucun, non. En réalité, je n'avais pas une voix faite pour ça. J'ai sorti un double CD pour le plaisir il y a quelques années où je réinterprétais certains génériques, mais c'était avant tout un clin d'œil. Rendez-vous compte, il a fallu plus de 20 ans pour que mes deux génériques soient pressés en CD.

AL : Et que chantez-vous désormais ?
E : Je prends énormément de plaisir à varier les registres. J'ai enregistré des albums

d'hommage, des reprises joyeuses comme *Bella Ciao* en 2020, de la musique populaire cubaine... J'ai la chance d'avoir conservé ma voix depuis toutes ces années et je peux chanter dans 4 ou 5 langues différentes. Je réponds présent quand on me sollicite, notamment par amitié et fidélité comme pour le concert prévu en octobre au Grand Rex aux côtés des autres interprètes des génériques de *Goldorak*. C'est tellement une fête à chaque fois, ça fait immensément plaisir. Et puis je chante aussi avec ma sœur, nous organisons des mini-concerts dans l'enceinte du restaurant, 50 personnes en terrasse ou 50 personnes en intérieur, au choix. C'est convivial, nous accueillons habitués et nouveaux venus, et nous faisons la fête. Un plaisir renouvelé à présent que nous sortons des périodes de confinement !

Propos recueillis par Sébastien Célimon

LA TABLE D'ENRIQUÉ... OÙ ON MANGE ET ON CHANTE !

Installé sur la bordure extérieure de l'enceinte médiévale de la ville de Monteux, à quelques kilomètres d'Avignon sur la route du mont Ventoux, La table d'Enriqué, ouverte en 2018, propose des menus abordables dans une ambiance bon enfant. Le restaurant se découpe en deux espaces, une terrasse et une salle. C'est dans cette dernière qu'Enriqué a aménagé un corner à sa carrière musicale, visible uniquement quand on prend le temps d'entrer : petite scène avec sono, disques, posters, et deux costumes, un d'Actarus et l'autre de Goldorak. C'est bien celui-ci qu'on aperçoit dans diverses vidéos et concerts, notamment un mémorable à Japan Expo en... 2002 ! À l'intérieur, c'était généralement une danseuse très fine qui assurait la chorégraphie, et suait à grosses gouttes comme on peut l'imaginer. Une étape sympathique pour qui se balade dans ce coin de la Provence.

HOMMAGE À LIONEL LEROY

Lionel Leroy

Un chanteur en or

C'est avec tristesse que nous avons appris son décès le vendredi 18 juin 2021 alors qu'il était âgé seulement de 65 ans. Sa voix métallique et vite indentifiable était associée à une dizaine de génériques du début des années 1980 qui sont devenus pour la plupart des tubes : *Ulysse 31, Starsky et Hutch, Pour l'amour du risque* ou *Goldorak 82*...

DE ULYSSE 31 À GOLDORAK...

D'origine espagnole par son père et de son vrai nom Yves Martin, il débute dans les années 1970 en faisant des chœurs pour Dave, Gérard Lenorman, Shuky (Levy) et Aviva Paz. C'est au célèbre studio Condorcet qu'il est repéré par le producteur Haim Saban. Celui-ci produit ses deux premiers 45 tours, « Hey Joker » et « Femme musique ». Mais Saban a d'autres projets pour lui. Gravitant entre Paris et Los Angeles où il a créé le studio HS Records (qui devient Saban Records) pour enregistrer des génériques, il cherche un autre interprète français que Noam (*Goldorak*). Ainsi, à même pas 20 ans, Lionel Leroy enregistre « Femme du Ciel » (générique de *Wonder Woman*)

dès 1979. Il s'illustre aussi sur *Ulysse 31* (les premiers génériques). Lorsque *Goldorak* est rediffusé en grande pompe en 1982, Lionel Leroy interprète toujours avec *maestria* les quatrièmes génériques (« Et l'aventure continue, La Justice de Goldorak ») sur des paroles de Jacques Canestrier, le distributeur de *Goldorak*.

Il chante bien d'autres titres comme *Dare Dare Motus, Gilles et Julie, Le Secret des Sélénites*, sous le nom du groupe Apollo, *Tofffsy et l'herbe musicale, Arthur, Bomber X* avec Haïm Saban, ici choriste. Hormis les dessins animés, on entend sa voix sur des génériques de séries *Pour l'amour du risque, Starsky et Hutch, Monsieur Merlin, Barrières*. Haim Saban choisit le pseudonyme « Lionel

Portrait Lionel Leroy © B.Mouton

Leroy » mentionné sur les disques. Mais d'autres « artistes maison » enregistrent sous ce nom, dont Haim Saban lui-même, pour *L'Homme qui tombe à pic* ou Noam sur *Buck Rogers*. Lionel Leroy enregistre aussi une curiosité : « Allez Louise », avec Haim Saban et Shuki Levy en choristes !

DANS L'OMBRE DE SHEILA

En 1982, lassé et ne souhaitant pas être étiqueté « homme à génériques », Lionel Leroy rentre en France et poursuit sa carrière dans la variété. Son premier 33 tours, « Alboum », sort chez Polydor avec le titre *Cité de malheur*. Les disques s'enchaînent et on peut le voir les interpréter à la télévision : « Comme dit Lionel Richie » (1985) et « Complètement fou » (1989). Cependant, ils ne rencontrent qu'un succès d'estime. À cette période, il rencontre la chanteuse Sheila. Il la pousse à remonter sur scène en façonnant son nouvel univers musical. Il lui écrit trois chansons : « L'Ecuyère » (1984), « Pour sauver l'amour » et « Je pardonnerai » (2012). Pendant des années, il devient son producteur, supervise tous ses albums et l'accompagne dans de nombreuses tournées. Ils se marient en 2006 et se séparent dix ans plus tard.
Il écrit des chansons pour d'autres artistes, rêvait notamment de travailler avec Patrick Bruel, et réalise des musiques comme avec le spot publicitaire de « Donnez Danone »

chanté par Johnny Hallyday. Il continue d'œuvrer dans l'ombre notamment sur l'album « Détective » de Gérard Presgurvic, auteur majeur pour Bruel qui signera plus tard la comédie musicale, « Roméo et Juliette ».

CHACUN FAIT CE QUI LUI PLAÎT....

Mais son plus grand tube reste sans conteste « Chacun fait (c'qui lui plaît) » du groupe Chagrin d'amour, dont il assure les chœurs hauts perchés. Il enregistre également des reprises pour Saban et en 1987 celle de « Shanana » qui servira de générique à l'émission *Intervilles*. Très discret, il a toujours refusé d'apparaître publiquement dans un événement ou d'interpréter sur scène ses plus grands génériques lors de concerts « nostalgeeks ». Ses multiples talents, son humilité, son professionnalisme au service de chansons et sa voix unique dégageant une énergie hors-norme resteront à jamais présents dans les mémoires sous le surnom non usurpé de « roi des génériques ».

Rui Pascoal

LES ROBOTS MENU XXL

Que la force et l'huile de moteur soient avec vous

Les créateurs de robots géants et de mecha n'ont eu de cesse de questionner leur fonctionnement, leur lien à l'humanité, leur fonction en tant qu'outil, leur symbolique et la portée de leurs actions. Nous avons voulu donner la parole à un éventail de rédacteurs et de talents très divers, sous forme d'analyses et d'entretiens. Ils nous éclairent sur l'histoire (pourquoi le Japon est-il si fasciné par les robots géants ?), les personnalités et les studios les plus actifs (Sunrise, Tatsunoko, Gainax...), et bien entendu les œuvres les plus significatives, de *Tetsujin-28* à *Evangelion* en passant par *Gundam*. Au cœur de ce dossier, Shinji Aramaki, mecha designer et réalisateur internationalement reconnu, nous éclaire sur ses goûts et influences et nous l'en remercions infiniment. Les anciens et les modernes bénéficient d'une petite révision au garage. Et en conclusion « clin d'œil », nous donnons la parole aux plus fans des collectionneurs et des passionnés. Cela vous convient ? Alors passez-nous la clé de douze, nom d'un boulon !

Mazinger Z ©Dynamic Planning-Toei Animation ©1972 Toei Animation Co., Ltd.

L'AUBE DES ROBOTS GÉANTS

« Me ferais bien gros boulon ! »

Si pour la plupart des téléspectateurs français, le genre des robots géants (*sûpâ robotto*) débute avec *Goldorak*, au Japon il existe une longue filiation de séries de science-fiction où les robots, androïdes, cyborgs et *mecha* en tout genre se mêlent et forment des sous-catégories à part. Comment expliquer le boom de ce type de récit ?

Pour comprendre l'engouement des robots géants au Japon, il faut revenir sur quelques événements historiques marquant la défaite de la Seconde Guerre mondiale et les bombardements atomiques : votée en 1946, sous l'occupation américaine, La Constitution du Japon a été fortement influencée par Douglas MacArthur, commandant suprême des forces d'occupation alliées au Japon. L'article 9 précise que l'État du Japon renonce officiellement à la guerre comme moyen de règlement des conflits internationaux. Autrement dit, le pays est totalement dépendant des États-Unis et des pays alliés au niveau militaire, même si durant la Guerre Froide une armée non officielle (« Force d'autodéfense ») a été autorisée et formée. Il s'agit d'une mise sous tutelle symbolique qui a réduit le Japon à l'état de nation mineure. Cette rétrogradation fait écho à *Little Boy* (« petit garçon » en anglais) qui était le nom de code de la bombe atomique larguée sur la ville d'Hiroshima le 6 août 1945.

Durant l'occupation américaine (1945-1952), la censure est d'autant plus importante qu'il est interdit de l'évoquer. Toute référence à l'histoire guerrière du Japon et même les pratiques sportives sont surveillées afin de limiter les potentielles révoltes contre l'occupant qui remodèle entièrement le pays au niveau politique, économique et social. De fait, il ne reste presque plus que le genre de la science-fiction pour décrire les parcours héroïques et les hauts-faits d'armes susceptibles de nourrir un sentiment guerrier. Ainsi, les duels de samourais sont remplacés par les combats d'Astro (*Tetsuwan Atomu*) le petit robot pacifique d'Osamu Tezuka dans

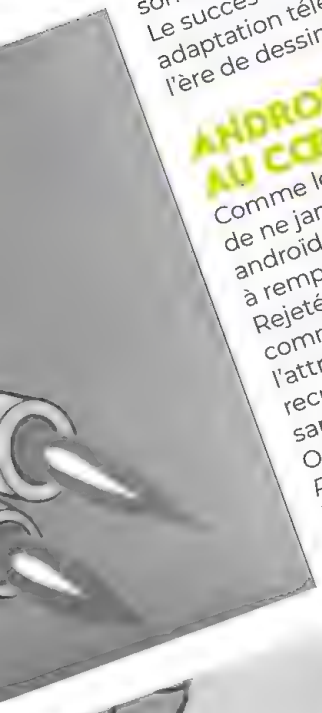
1963 *Tetsuwan Atom* (*Astroboy*) - Mushi

1963 *Tetsujin 28-Gô* - TCJ

Astro © Tezuka Productions
© 1963 / Nen ANIMATION, Dynamic Planning, All Rights Reserved
Tetsujin 28-gô © 1963 / Nen ANIMATION, Dynamic Planning, Keiji Ishikawa
© Dynamic Planning © Osamu Tezuka

Getter Robot

son manga du même nom entre 1952 et 1968. Le succès du manga est renforcé par son adaptation télévisuelle de 1963, *Astro* ouvrant l'ère de dessin animé télévisé au Japon.



ANDROÏDE PACIFIQUE AU CŒUR ATOMIQUE

Comme le Japon, Astro se voit empêcher de ne jamais devenir adulte. Le héros est un androïde (robot à forme humaine) destiné à remplacer le fils décédé de son créateur. Rejeté par celui-ci car il ne peut pas grandir comme un véritable petit garçon, il devient l'attraction principale d'un cirque. Puis il est recueilli par un autre savant et lutte alors, sans relâche contre des robots malfaisants. Osamu Tezuka mêle à la fois les références à *Pinocchio* (marionnette souhaitant devenir humain) et *Metropolis* (l'androïde Maria doit remplacer une femme défunte) à des éléments plus japonais.

Contrairement aux robots occidentaux en révolte ou truffés de dysfonctionnements meurtriers, l'androïde de Tezuka est un fervent défenseur de l'humanité. Le premier héros de série animée à la télévision japonaise combat au nom de la justice, pour défendre toutes les espèces vivantes. Le succès de ce héraut métallique entraîne la création de nombreuses autres créatures humanoïdes.

Astro est la principale inspiration de nombreux personnages de robots pacifiques comme Arale (robot fille), Cutey Honey (gynoïde) ou Doraemon (robot chat). L'introduction d'un androïde dans des récits enfantins comme *Doraemon* (1970) ou *Dr Slump* (1980) fait du robot un personnage familier et sympathique. Ceci explique sans doute pourquoi les Japonais sont à la pointe de la recherche sur les robots à visage humain alors que les autres pays visent plutôt à créer des machines ayant des applications militaires ou utilitaires sans traits humanoïdes.

Par ailleurs, *Astro* inspire également les cyborgs qui mêlent des parts plus ou moins importantes d'éléments organiques à l'artificiel. En effet, le petit robot est le substitut du fils défunt et ses aventures s'inspirent de Pinocchio. Ainsi la série *8 Man* créée en 1963 par l'écrivain Kazumasa Hiraia a été conçue pour rivaliser avec celle de

1927 *Metropolis* - Fritz Lang

Tezuka et elle a été adaptée en *anime* la même année. Le héros est une sorte de préfiguration de *Robocop* (1987), puisqu'il s'agit d'un détective laissé pour mort qui reprend vie dans le corps d'un robot de combat. Ce premier cyborg précède de peu *Cyborg 009* (1964), autre série mettant en scène des humains augmentés. Sixième série de *magical girl* produite par Toei Animation, *Miracle Shôjo Limit-chan* (1973) propose une

"LE COUPLE FORMÉ PAR LE ROBOT ET SON PILOTE REFLÈTE LES SENTIMENTS AMBIGUS DE L'ADOLESCENT."

héroïne dont les pouvoirs proviennent de la technologie car elle est en réalité une fillette ramenée à la vie sous forme de cyborg par son père scientifique. Tous ces *anime* ont les lointains ancêtres des cyborgs de *Ghost in the Shell* (1989) dont les récits sont constamment adaptés en version audiovisuelle.

Outre les androïdes et les cyborgs, *Astro* a inspiré la série rivale, *Tetsujin 28-gō* (1956) de Mitsuteru Yokoyama, qui est également adaptée en 1963. Précurseur du genre auquel appartient *Goldorak*, l'*anime* met en scène un robot géant légué par un scientifique à son fils qui le pilote à distance comme un immense jouet. Cette relation père-fils où la machine est un objet patrimonial se retrouve dans bien des séries jusqu'à *Goldorak* et au-delà, où Actarus est considéré comme le fils adoptif du professeur Procyon. *Tetsujin 28-gō* a fait l'objet de quatre séries animées et a tellement marqué l'imaginaire japonais qu'une statue du robot a été construite à Kobe, ville natale de l'auteur. En France, seule *Giant Robo*, adaptation de la seconde œuvre de robot géant de Yokoyama est disponible en DVD.

L'UNION FAIT LA FORCE

Le succès des *anime* de robots est très vite éclipsé par les séries télévisées à grand spectacle centrées sur des héros géants, des monstres (*kaïju*) et des véhicules futuristes comme *Ultraman* (1966) et *Kamen Rider* (1971). Connues sous le nom de *tokusatsu* (abréviation de *tokushūsatsuei* « effets spéciaux » car les trucages sont indispensables et nombreux), ces séries suivent toujours la même trame d'événements et de combats. Elles ont engendré beaucoup de produits dérivés et un marché conséquent. Précisons que durant les années 1950, le Japon est le premier producteur de robots en jouets, pas seulement pour leur territoire mais aussi pour l'étranger, en particulier de nombreuses entreprises américaines y ont délocalisé leur production en raison de la main-d'œuvre peu coûteuse.

D'autres séries à succès reposent sur la mise en scène des transformations des héros et des véhicules telles *Thunderbirds* (1965), série britannique de marionnettes très appréciée au Japon. Le studio Tatsunoko a synthétisé cet imaginaire dans *Gatchaman* (1972) connu en France sous sa version remontée, *La Bataille des planètes*.

C'est dans ce contexte que Go Nagai, auteur de manga qui a fondé une société pour gérer ses droits d'auteurs et les produits dérivés, lance *Mazinger Z* (1972). Cette œuvre est considérée comme la première série où les robots géants sont pilotés de l'intérieur et l'initiatrice du genre *sûpârobotto*. Toutefois, elle est en réalité précédée de peu par *Astroganger* (1972) où le héros fusionne avec le robot au lieu de monter à bord pour le contrôler. Cette fusion se retrouvera sous d'autres formes dans des

Metropolis © F. W. Murnau Foundation
© Dynamic Planning, TOEI ANIMATION
Getter Robot © Go Nagai, Ken Ishikawa/Dynamic Planning Inc. All Rights Reserved

séries comme *Evangelion* (1995) ou *Vision d'Escaflowne* (1996).

Dans les séries de *sûpârobotto*, la recherche de réalisme n'était pas la norme. Les pilotes poussent de multiples manettes et leviers en hurlant le nom des attaques. Comme dans les *tokusatsu*, le scénario reprend une même trame : arrivée d'un nouvel ennemi, intervention du robot géant et triomphe après un combat périlleux. Le principal plaisir vient en fait de la répétition des séquences qui deviennent culte et peuvent être répétées dans les cours d'école.

Dans *Mazinger Z* (1972), le héros dirige un aéroplane qui s'insère dans la tête du robot. Par la suite, l'idée est déclinée sous plusieurs formes : le robot géant est alors le résultat de l'assemblage de deux, trois ou cinq engins différents. Dans *Getter Robot* (1974), trois engins sont réunis pour former un robot géant surpuissant qui change d'apparence selon l'ordre d'assemblage. Cette série est le second grand succès de Go Nagai et inaugure une kyrielle de mangas et d'*anime* basés sur des groupes de véhicules géants dont *Goldorak* (1975), où le robot principal se combine ponctuellement avec d'autres vaisseaux selon les terrains de combat.

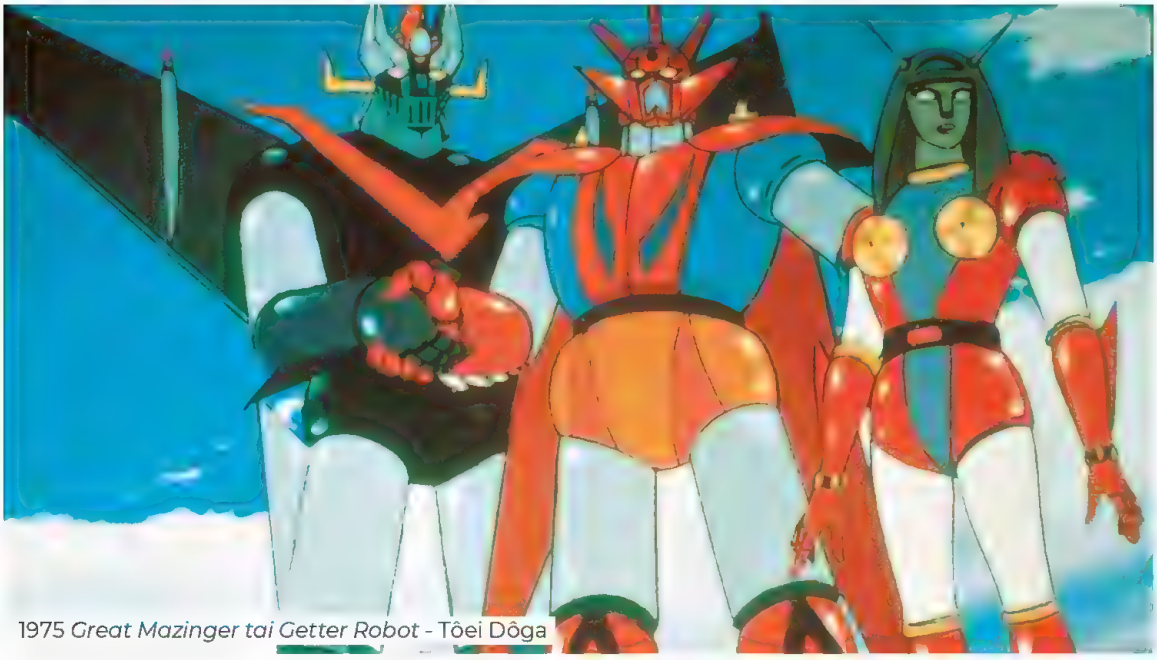
Bien sûr, plus il y a de véhicules différents au sein d'une même série, plus il y a de modèles de jouets à commercialiser auprès des fans...

Cette logique a été bien comprise par Hasbro qui décide de combiner les lignes de jouets Diaclone et Micro Change de la société Takara pour les vendre aux États-Unis sous le nom *Transformers*. Une série animée mettant en récit les jouets est alors commandée à Marvel Productions, Sunbow Productions et Toei Animation en 1984. La suite est connue...

UN ROBOT SUR UN DIVAN

Le succès des séries de *sûpârobotto* dans les années 1970 est lié à plusieurs facteurs. Selon certains, le couple formé par le robot et son pilote reflète les sentiments ambigus de l'adolescent, à la fois vulnérable (l'humain) et empreint d'un désir de toute-puissance (le robot). La machine octroie au héros une extension parfaite de son corps et une assurance qu'il ne possède pas initialement. D'autres y perçoivent une revanche symbolique des Japonais qui, par la maîtrise des robots géants, se dotent d'une forme regroupée d'armée toute puissante qu'ils ne peuvent légalement pas avoir. Enfin, on peut y voir la représentation quasi littérale d'un des slogans de l'ère Meiji : *wakonyôsai*, « âme japonaise, science occidentale ». Le pilote représente alors l'esprit japonais qui dirige et triomphe d'un corps métallique, symbole de la technologie étrangère (souvent extraterrestre dans les récits).

Bounthavy Suvilay



1975 *Great Mazinger tai Getter Robot* - Tôei Dôga

ENTRETIEN AVEC SHINJI ARAMAKI

Shinji Aramaki

Maître incontournable du mecha design

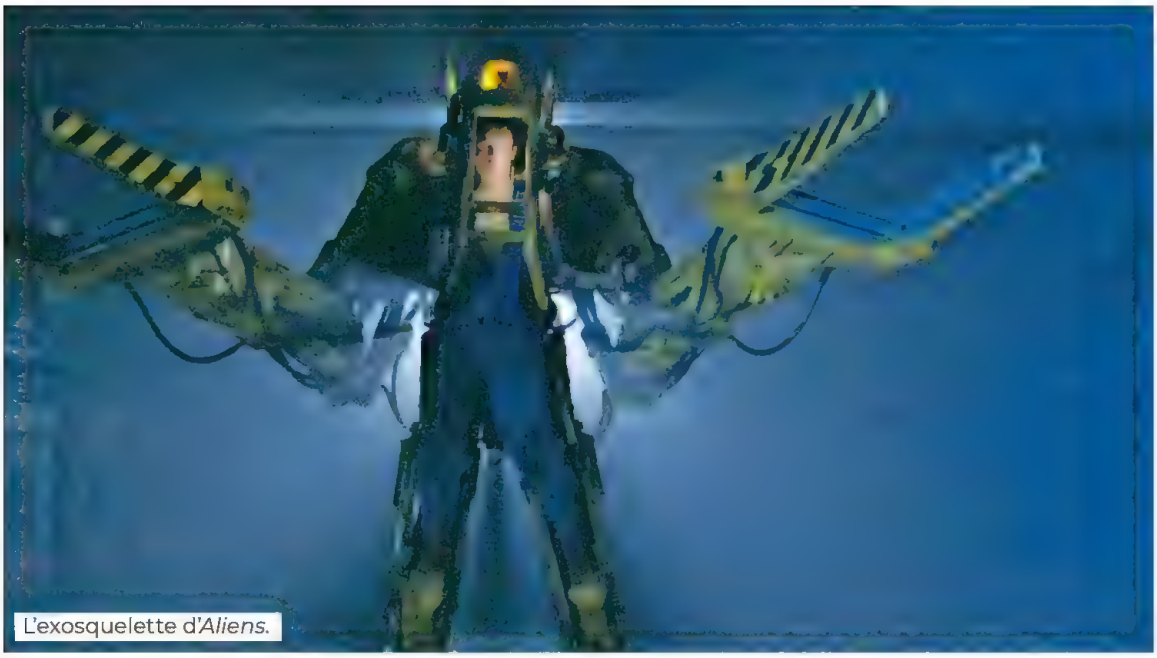
Nos derniers échanges passionnants concernaient son travail de coréalisateur avec Kenji Kamiyama de la dernière série en date de *Ghost in the Shell* (*AnimeLand* n°231) pour Netflix. Designer renommé, Shinji Aramaki a accepté d'évoquer sa relation intime et son long compagnonnage avec le mecha design.

AnimeLand : il y a quelques années lors de votre visite à Japan Expo, vous évoquiez combien vous appréciez le travail de mecha design. Est-ce toujours le cas ? Si oui, quels sont les aspects les plus intéressants de ce travail pour vous ?
Shinji Aramaki : Comme je suis allé en 2014 à Japan Expo, il m'est difficile de me souvenir exactement de ce que je ressentais lorsque j'ai dit ça. Cependant, en 20 ans, plus qu'en charge de mecha design, j'ai été bien plus souvent au poste de réalisateur. Je me sens à l'aise à ce poste qui est très intéressant. Lorsque l'on est réalisateur, on se doit d'aller discuter avec les autres, un vrai travail de communication. Le mecha design se fait en travaillant sur soi et c'est très jovial. Un moment où l'on peut se replonger dans son enfance et son état d'enfant. Malheureusement, j'ai une vue de plus en plus mauvaise et ne suis plus aussi doué au dessin qu'avant, sans oublier que je peux me concentrer de moins en moins longtemps.

Les Powered Suits de *Starship Troopers 2*.

AL : Le mecha design a énormément évolué au fil des ans, suivant parfois les esthétiques des véritables voitures, avions, l'utilisation de nouveaux matériaux, de nouveaux types de moteurs, de lignes... Dans cet ordre d'idées, quelles étaient vos influences quand vous avez débuté dans le mecha design ?
SA : Enfant, ce qui m'excitait particulièrement c'était la découverte de la conception du moteur à explosion. C'était dans cette âme métallique que, toutes les minutes, se créaient des milliers d'explosions successives. J'étais très ému. Je n'ai pas pu m'empêcher de récupérer une moto qui rouillait dans une décharge non loin de chez moi et de démonter son moteur pour analyser sa conception. Par la suite, je me suis intéressé à tout ce qui pouvait être moteur. Particulièrement les moteurs à explosion de véhicules comme les avions, voitures, motos, bateaux. Je les aime tous. J'aime monter à bord, les conduire, les voir. Je ne peux pas malheureusement piloter avion et bateau. Je suis un grand gamin qui est juste devenu adulte. De mon point de vue, j'en suis vraiment heureux. Mais tout comme les moteurs à explosions passent le bâton aux moteurs électriques, j'ai une certaine

Spinner de Syd Mead : ©1980, Syd Mead/The Ladd Company/Warner Bros.
Exosquelette Aliens : ©1986, SydMeal/20th Century Fox/
Portrait Aramaki issu : © Production I.G./KODANSHA/GITS2045



L'exosquelette d'*Aliens*.

"LA GRANDE FORCE D'UNE CONCEPTION D'ANIME EST DE FAIRE CROIRE QU'UNE TECHNOLOGIE EXISTE."

nostalgie qui me donne l'impression que je dois aussi dans ce domaine passer la main.

AL : Les mecha peuvent être très spectaculaires mais s'appuient sur des technologies inaccessibles pour le moment. Comment vous arrangez-vous avec le réalisme de la technologie ? Choisissiez-vous vos projets en fonction de critères particuliers comme la crédibilité ou à l'inverse la totale liberté créative pour concevoir les machines ?
SA : Ici nous parlons bien de "robot géant" et non de "mecha" ? Il est vrai que la technologie actuelle pose souvent problème et qu'il serait bien difficile de se mettre en adéquation dans un *anime*. Mais la grande force d'une conception d'*anime* comme d'une bande dessinée est de faire croire que cette technologie existe. Donc il n'est pas toujours utile de s'appuyer sur de l'existant. Ce type d'*anime* suit ses propres règles, donc certains pensent que s'appuyer sur de la logique est inutile. Pour ma part, je vais autant que possible ne pas aller dans cette direction. Je vais plus que m'appuyer sur le réalisme de la technologie, m'efforcer de rendre réalistes les visuels en travaillant les détails. Ainsi, je ne m'attache pas au réalisme de la technologie, je contourne le problème en la rendant réaliste via les détails lors de la conception du "Mech". Et ce sont ces détails que j'apprécie particulièrement lorsque je les conçois.

AL : Pouvez-vous citer vos créations favorites, celles que vous avez créées comme celles que vous admirez le plus ?
SA : J'aime énormément de mecha. En tant que véhicule, c'est indubitablement le Spinner de Syd Mead. Je voudrais qu'il soit exposé au Smithsonian Institute. J'aime tous les designs créés par Syd Mead. Les Drop Ship d'Avatar et le Power Loader, l'exosquelette d'*Aliens, le retour* de James Cameron sont aussi magnifiques. Leur utilisation et la façon dont ils sont montrés sont splendides. Dans les titres japonais, le Ultra Hawk 1 de Ultra Seven. Il me semble que le design est de Tôru Narita. Ce design a plus de 50 ans mais il est toujours aussi beau. Il y en a encore beaucoup. Je me permets cependant de dire que lors de l'édition japonaise du roman de *Starship Troopers*, le design des Powered

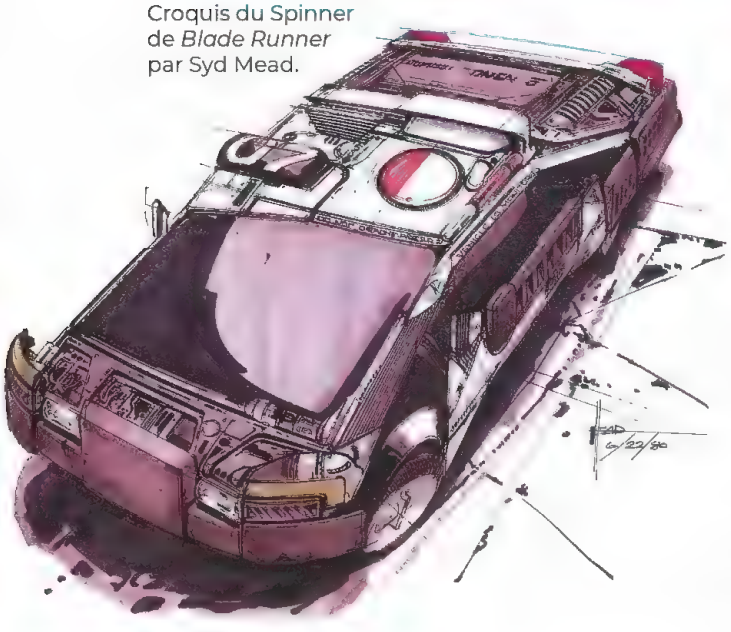
Suits a été confié à Katsukata Miyakate et Naoyuki Kato. Si je n'avais pas vu ce design à 17 ans, je n'aurais sûrement pas fait ce travail. Concernant mes réalisations, lesquelles est-ce que je préfère ? En fait j'ai un attachement particulier à chacune d'elles, avec les joies et déceptions qui s'y rapportent. Dire ainsi lesquelles ont ma préférence est donc bien difficile. Mais s'il fallait en prendre une, car j'ai eu énormément de sensations avec, c'est mon premier travail sur un *anime*, Moespeda. J'ai pourtant fait ce design il y a 28 ans mais bizarrement il y a encore de nouveaux produits qui sortent. Je suis déjà très satisfait du résultat mais ça ne m'empêche pas de chercher encore la nouveauté dans mes créations de design.

Mospeada (1983) Tatsunoko

AL : Pendant votre riche carrière, vous avez été impliqué dans des productions très différentes, telles *Astro Boy*, *Gundam*, *Transformers* ou les séries de *Ghost in the Shell*. Elles présentent toutes des représentations très différentes de robots, de cyborgs, même d'esprits virtuels vivants dans les réseaux... Lesquelles sont encore pertinentes selon vous aujourd'hui ?

"L'EXISTENCE DE ROBOTS GÉANTS POUR MOI EST NATURELLE : J'EN AI TOUJOURS VU."

Croquis du Spinner de *Blade Runner* par Syd Mead.



SA : Que ce soient des robots autonomes (*Astro*), des robots de combats géants (*Gundam*), des robots transformables (*Transformers*), des cyborgs intégraux (*Ghost in the Shell*), en tant que divertissements, ils ont tous leur propre attrait. Particulièrement en ce qui concerne les cyborgs qui me semblent une suite logique des smartphones, des smart watches, de la réalité virtuelle et augmentée. Les *powered suits* (NDT : exosquelettes) sont déjà en utilisation pas que dans l'armée mais aussi dans le médical, en usine et en assistance logistique. Ces robots n'ont pas obligatoirement une forme humaine comme nos smartphones ou les voitures autonomes. Ce n'est pas obligatoirement de la science-fiction immédiate mais il est devenu naturel de les dessiner. Leur mise en fonction sous peu m'excite particulièrement. Les robots géants

Spinner de Syd Mead : ©1980, Syd Mead/The Ladd Company/Warner Bros.
Exosquelette Aliens : ©1986, SydMead/20th Century Fox/
Portrait Aramaki issu © Production I.G./KODANSHA/GITS2045

de combat attendront encore un peu (est-ce vraiment dommage ?), ils sont encore du domaine du fantastique et ça fait aussi partie de leur charme. Bref, qu'importe le mecha, j'adore tous ces univers. Et je compte bien continuer à créer des œuvres en contenant.

AL : Le Japon a une longue et profonde relation avec les robots géants. C'est vraiment unique dans la culture pop. Comment le voyez-vous et l'analysez-vous ?
SA : Je suis né en 1960. Petit, j'ai vu à la TV *Tetsujin 28*. Depuis, j'en ai toujours vu et l'existence de robots géants pour moi est naturelle. Je trouve que je suis mal placé pour aborder ce sujet.

AL : Les images de synthèse ont apporté de nouveaux outils de conception et de design. Comment les percevez-vous aujourd'hui et est-ce qu'elles vous servent dans votre travail quotidien ?
SA : Dans les années 1980, alors que je dessinais à la main mes designs, de nombreux animateurs me disaient « Travailler un mecha design détaillé est pesant et encore plus de le faire bouger ». Je pensais la même chose. À la fin des années 1980, j'ai commencé à travailler des mecha designs sur ordinateur. En 1993, je suis entré dans un studio d'effets spéciaux. J'ai fait des films en 3D pour des jeux vidéo, des mises en scène en 3D. Je suis passé du dessin papier au dessin numérique puis celui en 3D me

L'Ultra Guard Ultra Hawk d'*Ultraman*.

permettant de faire des croquis, de mettre à l'échelle et travailler l'harmonisation sous tous les angles. Aujourd'hui encore je croque sur papier mais tout le reste se passera sur ordinateur. Comme à la fin ce sera en 3D, j'ai ainsi beaucoup plus de liberté dans la conception mais surtout je n'entends plus les remarques des animateurs !

AL : Depuis *Evangelion*, quelles sont les productions de robots géants que vous recommanderiez ? Se pourrait-il que vous participiez à l'une d'entre elles dans un futur proche ?
SI : Je ne regarde pas tous les *anime* qui sortent, il m'est alors difficile de pouvoir faire une recommandation éclairée. Cependant, je souhaite que *Shin Evangelion* (*Evangelion 3+1*) soit diffusé dans le monde entier !

Propos recueillis et traduits par Sébastien Célimon et Emmanuel Bochew

1. Véhicule de police de *Blade Runner*.
2. Célèbre musée américain installé à Washington DC.

Tachikoma de *Ghost in the Shell Stand Alone Complex* (2002).

TATSUNOKO ET LA FABRIQUE DES HÉROS AUX MECHA

Yoshida contre Go Nagai, pour la gloire des robots !

Fascinés par les comics *Superman* lus par les soldats américains séjournant au Japon, les trois frères Yoshida se sont lancés dans la création de manga et d'*anime* en autodidactes. Ils ont fondé le studio Tatsunoko connu comme la fabrique des héros aux *mecha* futuristes, rivaux des robots géants de Go Nagai.

Zillion

Tatsuo Yoshida a d'abord travaillé pour la presse locale de Kyoto avant de monter à Tokyo et de lancer sa carrière de créateur de manga. Il a dessiné plusieurs séries mettant en scène des héros sportifs scénarisées par le fameux Ikki Kajiwara dont *Tetsudô Rikiya* (1954) et *Champion Futoshi* (1962). Il a même conçu une série de *Superman* destinée au marché japonais en 1959 pour DC Comics. Mais il est surtout intéressé par les sports mécaniques et les véhicules futuristes popularisés par des séries comme *Thunderbirds*. Avec ses frères Kenji Yoshida et Toyoharu Yoshida (connu comme Ippei Kuri), il a notamment créé des séries comme *Pilot Ace* (1960), *Mach Sanshiro* (1960), *Hayabusa Q* (1961) et *Speed Bun-Chan* (1962) qui servent de base pour l'*anime Mach GoGoGo* (1967), connu en Occident sous le titre *Speed Racer*.

Après ce premier succès, les frères lancent *Kagaku Ninjatai Gatchaman* (1972) qui mêlent à la fois la science-fiction, leur passion pour les machines et le genre du *tokusatsu* à la mode par le biais des séries télévisées comme *Ultraman* (1966). Connue en France dans sa version remontée par les Américains (*La Bataille des planètes*), la série met en avant un groupe de cinq héros ayant des couleurs distinctes et un oiseau totem qui se figure dans leur costume et leur véhicule. Comme les super-héros américains, ils ont une identité civile et une identité secrète à laquelle ils accèdent par le biais d'une métamorphose qui inspirera ensuite les séries de *sentai* du genre *Bioman*

et *Power Rangers*. Le vaisseau spatial peut à la fois accueillir les quatre engins plus petits appartenant aux autres membres du groupe et se transformer en phénix en flammes.

Gatchaman a directement inspiré le *tokusatsu* de Shotarô Ishinomori *Himitsu Sentai Gorenger* (1975) et il est l'un des premiers *anime* à mettre en avant les véhicules ou *mecha*. Ce terme est le raccourci du mot anglais *mechanism* (« mécanisme ») et sert à désigner les nombreux engins de la science-fiction japonaise en *anime*. Et dans le cas des *anime* de Tatsunoko, il est clair que les sports mécaniques et les *mecha* sont au centre de toutes leurs préoccupations.

BIOMIMÉTISME ET TRANSFORMATION

Cette idée d'assemblage et de design influencé par la nature va dans le même sens que les séries de *tokusatsu* et les innovations technologiques japonaises de l'époque tel que le lancement du Shinkansen (TGV japonais) en 1964. En effet, l'ingénieur Eiji Nakatsu s'est inspiré du bec du martin pêcheur pour concevoir une locomotive aérodynamique pouvant rouler à plus de 300 km/h tout en limitant le bruit produit. Il s'agit d'un cas de bio-mimétisme avant l'heure, le concept ayant été théorisé bien plus tard en 1997.

Outre les oiseaux servant d'inspiration pour les *mecha* de vaisseaux, les *anime* de Tatsunoko mettent en avant les insectes dans *Time Bokan* (1975). Cette idée d'association avec les insectes avait été largement plébiscitée par les enfants fans de la série télévisée *Kamen Rider* (1971), héros masqué à tête de sauterelle. Mais Tatsunoko va plus loin dans la conception.

Dans cette série culte au Japon et totalement inconnue dans le reste du monde, le Dr Kieda est un scientifique ayant mis au point des machines à voyager dans le temps en forme d'insectes : les Time Bokan. Le Time Mechabuton ressemble à un scarabée rhinocéros japonais et comprend des véhicules plus petits comme le Tentōki (en forme de coccinelle) et le Yagomarin (en forme de naïade), chacun ayant un usage dédié. Time Dotabattan est une sauterelle verte incluant le Jakutorin (chenille) et le Heribotaru (luciole). En forme de lucane cerf-volant, le Time Kuwagattan inclut le Biichikurin (abeille) et le Dangororin (cloporte). À noter que *bokan* désigne un transporteur, chacun des engins principaux transportant en permanence des *mecha* plus petits.

Bien sûr, l'idée de *mecha* futuristes au design inspiré par la nature se retrouve par la suite dans *Goldorak*. Dans l'épisode 57 intitulé « Le Monstre et l'Enfant », le scarabée d'un jeune garçon est transformé en Golgoth, tandis que l'enfant est conditionné par l'ennemi pour détruire la Terre.

Dans *Yatterman* (1977), spin-off de *Time Bokan,* les *mecha* mêlent les animaux aux véhicules. Ainsi l'engin principal est Yattâ-Wan, robot chien et camion de pompier.

Speed Racer

"LES MECHA DEVIENNENT PRÉCIS ET PRÉPARENT LA CRÉATION DU POSTE DE MECHA DESIGNER. "

Là encore, le véhicule comprend d'autres éléments plus petits. D'autres séries dérivées reprendront cette idée de *mecha* transformables et tous ces engins fictifs ont donné lieu à des produits dérivés qui encouragent les concepteurs de jouets à imaginer d'autres modèles transformables.

Les designers du Studio Nue sont ainsi à l'origine de nombreux *mecha* en *anime* et en jouets, notamment la série Diaclone pour la société Takara qui a ensuite été intégrée à *Transformers*. Créé par Shoji Kawamori et produit par Tatsunoko, *Macross* (1982) met en avant les Valkyrie ou Variable Fighters, avion transformable en armure de combat. Ceux-ci sont installés à l'intérieur du SDF-1, gigantesque vaisseau spatial qui se transforme lui-même en robot géant.

Autre membre du Studio Nue, Shinji Aramaki (voir entretien page 62) a eu l'idée de transformer une moto en exosquelette lorsqu'il travaillait sur les jouets Diaclone. Le tout a été mis en scène dans une autre série animée de Tatsunoko : *Mospeada* (1983) qui a été par la suite rattachée à la série *Robotech*.

Comme on peut le constater, le studio entretient une longue tradition de véhicules futuristes aux designs d'autant plus étonnants qu'ils sont transformables en divers éléments. L'implication des designers de jouets rend les *mecha* d'autant plus précis et prépare la création du poste spécialisé de *mecha designer*. Cette relation explique aussi pourquoi il est presque naturel qu'en 2005, le fabricant Takara devienne actionnaire majoritaire du studio.

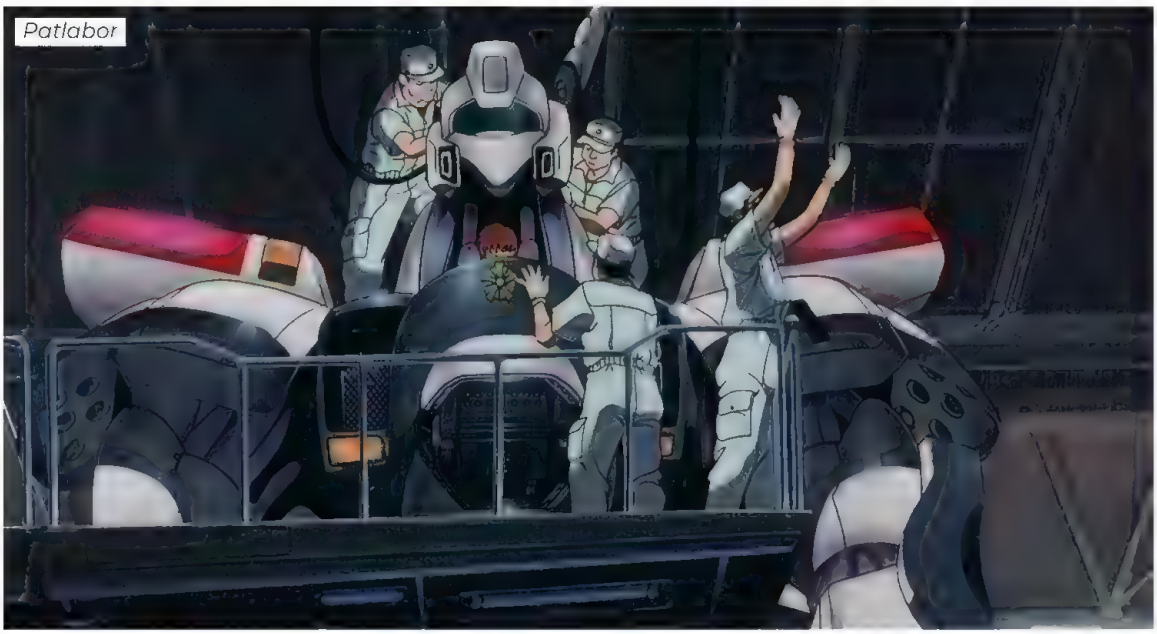
Time Bokan

ANDROÏDE ET CYBORG

Outre leur amour pour les sports mécaniques et la science-fiction, les frères Yoshida adoraient les super-héros américains et ont tenté de créer des équivalents japonais où les pouvoirs sont remplacés par la technologie.

Premier *anime* de Tatsunoko en 1965, *Uchû Ace* a pour héros une version enfantine de *Superman*. En effet le personnage principal est un extraterrestre ayant trouvé refuge sur Terre après la destruction de sa planète. Mais contrairement au héros de DC Comics,

© Tatsunoko Production


Patlabor

le personnage créé par Tatsuo Yoshida tient sa force de son corps élastique et de l'anneau d'énergie qu'il peut manipuler et transformer à sa guise en arme ou véhicule.

Toujours autour de l'idée de plasticité et de transformation, Tatsuo Yoshida poursuit avec *Hurricane Polymer* (*Hariken Porimâ*) en 1974. Cette fois-ci le héros est humain mais il possède un casque doté d'une technologie ultra avancée qui recouvre le porteur d'un polymère presque indestructible qui lui permet aussi de se transformer en véhicule (avion, sous-marin). Toutefois, les transformations ne peuvent pas dépasser une durée maximale de 46 minutes.

Enfin, *Casshern* (1973) met en scène un androïde doté de la conscience humaine de Tetsuya Azuma, humain qui cherche à protéger le monde et à venger son père, scientifique ayant créé les robots ennemis malgré lui. Casshern est accompagné d'un chien robot, capable de se transformer en char d'assaut ou en avion. Là encore, l'*anime* propose des *mecha* transformables, une des marques de fabrique de Tatsunoko à ses débuts. Les pouvoirs des super-héros japonais imaginés par les frères Yoshida sont ainsi liés aux machines et leurs transformations quasi magiques.

Mais après la mort prématurée de Tatsuo Yoshida en 1977 et la reprise de la direction par son frère cadet puis son benjamin, le studio semble avoir plus de mal à trouver son style. La société se repose sur les spin-off et refontes d'anciens succès tout en tentant de s'implanter dans d'autres genres. En parallèle les robots géants de Go Nagai deviennent également de moins en moins populaires auprès du jeune public. Il faut dire que les feuilletons plus réalistes à la *Gundam* (1979) et les *space opera* à la *Macross* (1982) donnent un coup de vieux aux scénarios un peu répétitifs des dérivés de *Mazinger.*

En 1987, la série *Zillion* produite par Mitsuhisa Ishikawa pour Tatsunoko met une fois de plus en scène un groupe de héros avec moto transformable en armure de combat luttant contre des envahisseurs cyborgs dans un univers de SF. Mais contrairement à ce qui se produit habituellement, l'équipe ayant travaillé sur l'*anime* est conservée au sein d'une nouvelle structure, IG Tatsunoko, IG étant les initiales des deux fondateurs, Mitsuhisa Ishikawa et Takayuki Goto.

Par la suite, la filiale se fait connaître par son travail sur le film *Patlabor* (1989) de Mamoru Oshii, où les robots géants sont avant tout des véhicules. En 1993, durant la production du film *Patlabor 2*, IG prend son indépendance par rapport à Tatsunoko en rachetant ses parts. Ainsi le studio célèbre pour les versions *anime* de *Ghost in the Shell* et ces cyborgs est un héritier de la fabrique des héros au *mecha* des années 1970. Une nouvelle ère commence.

Bounthavy Suvilay

LES ROBOTS GÉANTS EN VRAI ?

Il va falloir faire de la place dans le jardin !

Évidemment, tous les fans de robots géants ont au moins aperçu un des Gundam monumentaux dressés à Odaiba et à Ariake à Tokyo, ou le plus récent (et le plus spectaculaire) à Yokohama, dans le Gundam Factory, parc d'attractions dédié. Mais savez-vous que nombre d'autres robots ont été édifiés non seulement au Japon mais dans le monde, que ce soient des constructions officielles autorisées ou des créations de fans très ultimes ? Nous nous sommes amusés à recenser quelques-unes des statues les plus spectaculaires et inattendues, en Chine, au Japon et même en Espagne... En route !

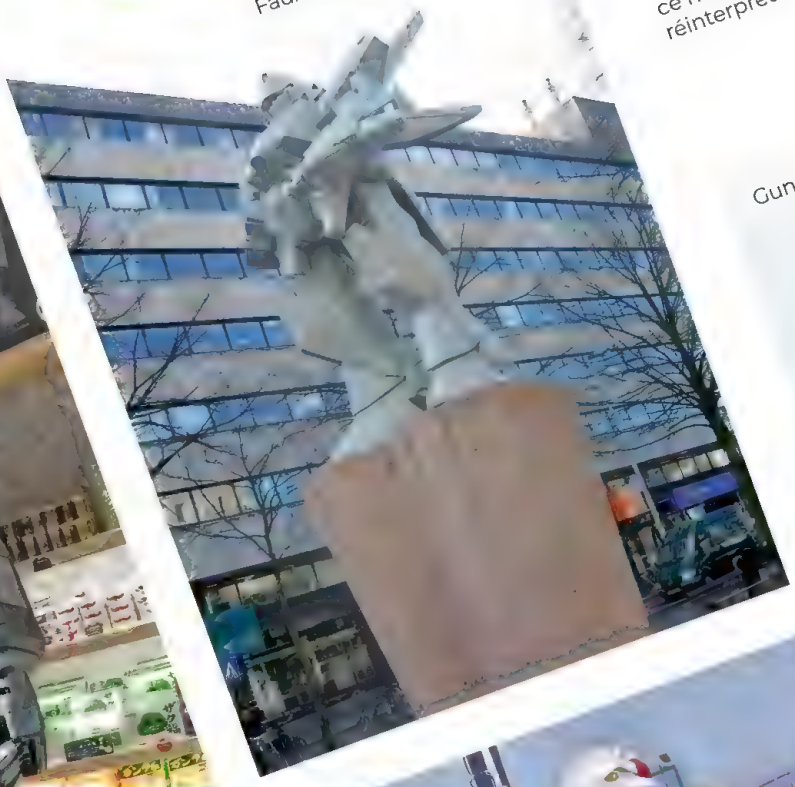
Zaku au Gundam Café, Akihabara

Gundam Café, Akihabara

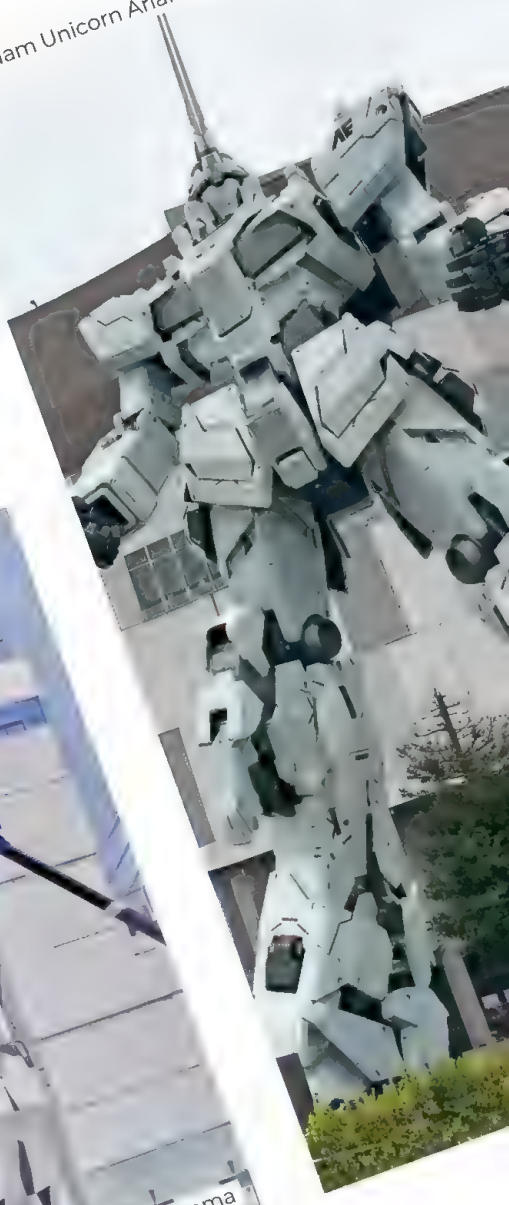
LES GUNDAM DOMINENT LA PLACE !

Se retrouver face à un Gundam fait toujours son petit effet, surtout quand celui-ci bouge comme à Yokohama, ou se dresse fièrement comme sur plusieurs sites à Tokyo. On en trouve plusieurs à taille humaine dans le Café Gundam à Akihabara, et même un à Rotterdam. Correction cependant, ce n'est pas ici un véritable Gundam mais une réinterprétation… Vous êtes juges !

Faux Gundam, Rotterdam.



Gundam Unicorn Ariake, Tokyo.



DR & T Emmanuel Bocrew

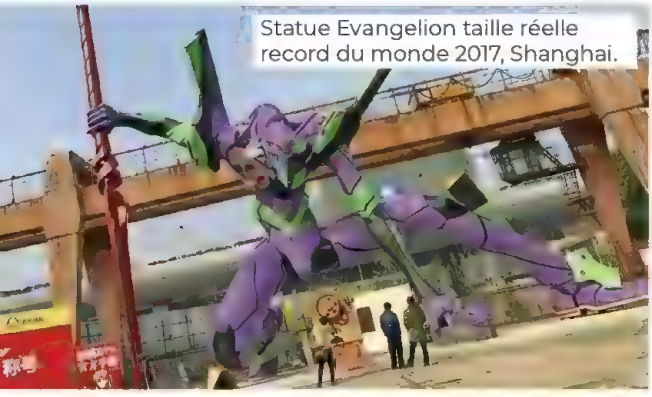
Gundam Factory, Yokohama

LES EVA NE SONT PAS LOIN !

Evangelion de 3 m de haut pour le lancement du dernier film.

L'EVA Unit-01 était pensé pour ne pas faciliter les fabricants de jouets : peine perdue car des admirateurs forcenés l'ont décliné en taille 1, en pied ou en buste visitable. Le premier installé initialement à Shanghai mesure 26 mètres de haut, et le second, à Kyoto, tend la main. Plusieurs autres statues de diverses tailles sont installées, parfois de manière éphémère comme pour la sortie du dernier film Evangelion 3.0+0.1 cette année. Début 2021, une exposition à Shinjuku avait été captée par un de nos camarades et le reportage publié dans *X-tra* n° 61. L'EVAmania n'est pas finie !

Photos DR & Emmanuel Bochew



Statue Evangelion taille réelle record du monde 2017, Shanghai.

Expo Evangelion à Shinsuku

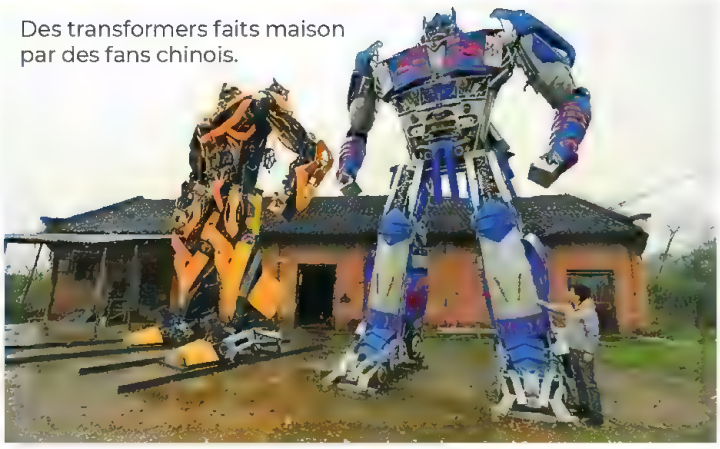
L'Eva de Hakone

Evangelion taille réelle, Kyoto.

L'Eva de Nagoya mesure 6 m.

SE RETROUVER FACE À UN MAZINGER FAIT TOUJOURS SON PETIT EFFET...

Le Mazinger Z de Tarragone, en Espagne.


Des transformers faits maison par des fans chinois.

Tetsujin 28, Kobe.

Le gardien du musée Ghibli vous accueille.

La ville de Kobe a installé un gigantesque Tetsujin-28 sur une large esplanade au sud-ouest de la ville. Baptisée Gigantor (!), la statue veille sur le petit musée dédié à Mitsuteru Yokoyama, son créateur. Dans le parc du célèbre Musée Ghibli se dresse également une reproduction grandeur nature du robot si attachant du *Château dans le ciel*, qui nous invite à la rêverie. Enfin, c'est dans un parc boisé de Tarragone en Espagne que vous pourrez poser aux pieds d'un Mazinger Z qui salue le monde avec une certaine raideur. Preuve si besoin que le robot a séduit aussi en Europe, même si en France il est passé inaperçu lors de la diffusion de ses aventures en 1988. Il ne reste qu'à attendre qu'une statue dédiée à Goldorak soit érigée par chez nous ? Enfin, en Chine, un père et son fils ont bricolé à la maison deux gigantesques Transformers avec du métal de récupération. Outre la qualité de leur création, on observera qu'ils sont plus grands en réalité que leurs modèles, ce qui est cocasse !

Sébastien Célimon

Photos : DR et © Joséphine Lemercier pour e Musée Ghibli

SUNRISE ET LES REAL ROBOTS

Pas uniquement Gundam

Le succès de Goldorak a contribué à populariser l'animation japonaise en France, alors qu'il s'agit d'une série secondaire au Japon. À l'inverse, la série mythique *Gundam* a longtemps peiné à trouver son public hors de l'archipel japonais. Mais elle a rendu pérenne le studio qui l'a conçu en 1979, Sunrise.

Fondé en 1972 à Tokyo, Nippon Sunrise réunit d'anciens membres de Mushi Production, la maison fondée par Osamu Tezuka pour adapter *Astro* à la télévision. Apprenant des erreurs passées, la société possède plusieurs petites structures gérées indépendamment par des producteurs qui sont en charge des décisions au lieu de faire tourner la production d'*anime* conçu par un seul créateur comme c'était le cas chez Mushi.

Pour se distinguer des autres studios, Sunrise s'est d'abord concentré sur les *anime* de robots, soit en partenariat pour d'autres studios comme Toei, soit comme créations originales financées par des comités où figure souvent de manière centrale un fabricant de jouets. Ces créations en interne sont souvent signées Hajime Yatate, pseudonyme collectif regroupant le personnel du studio. Parmi les premiers travaux de Sunrise on compte des participations à *Chôdenji Robo Combattler V* (1976), *Chôdenji Machine Voltes V* (1977), *Tôshô Daimos* (1978), *Future Robot Daltanious* (1979),et *Cyborg 009* (1979).

Code Geass: Lelouch of the Rebellion

MOBILE SUIT GUNDAM

Tout change après la diffusion de *Mobile Suit Gundam* en 1979. Créée par Yoshiyuki Tomino, la série se voulait plus réaliste aussi bien au niveau du scénario que du design du robot géant. Au lieu de multiplier les gadgets, les divers véhicules à collectionner et des séquences de transformation irréalisables, *Gundam* propose des machines de guerre inspirées par les exosquelettes de *Starship Troopers*, roman de science-fiction de Robert A. Heinlein.

Autrement dit, les robots de la série s'apparentent plus à des armures géantes qu'à des jouets. D'ailleurs, le design s'inspire des costumes de samouraï : la tête du robot évoquant le *kabuto* (casque) orné d'un *maedate* (ornement

Gundam

Courtesy of SOTSU SUNRISE
© Sunrise/ROBOT/CLEASS

correspondant aux ailerons en forme de V) et d'un *menpô* (masque recouvrant le bas du visage). Mais comme l'*anime* était financé par la société de jouets Clover, les teintes neutres destinées au camouflage qui siéent à un véhicule militaire ont été remplacées par des couleurs primaires (rouge, bleu et jaune) pour attirer le regard des enfants, ces consommateurs cible des produits dérivés. Malheureusement, les jouets à l'effigie du robot n'ont même pas atteint les étagères des magasins car les audiences étaient mauvaises et le nombre d'épisodes a même été diminué…

Entre-temps, une autre société de jouets (Bandai) a acheté les droits d'exploitation de l'*anime* et proposé non pas des jouets mais des maquettes en plastique à monter soi-même. Au lieu de cibler les enfants avec un produit proche de la poupée pour garçon, Bandai a visé les consommateurs adolescents et adultes, ce qui correspondait plus au public de l'*anime* de Tomino. Ces *Gunpla* (« modèle de Gundam en plastique ») ont eux été un véritable succès et ont permis de financer une deuxième série dans le même univers qui est immédiatement devenue un blockbuster. Quand c'est l'heure… En février 1981, 15 000 fans se sont même assemblés

dans le quartier de Shijuku pour publier la « déclaration d'un nouveau siècle de l'anime », manifeste de l'engouement pour le genre réaliste créé par *Gundam*. L'un des magazines spécialisés dans le dessin animé porte d'ailleurs le nom d'un des concepts clés de cette série : *Newtype*. La saga *Gundam* était alors définitivement lancée et pour assurer un succès continu des séries d'*anime* et des modèles en kit à assembler, Bandai rachète le studio d'animation en 1994.

WELCOME IN THE REAL WORLD

Avec *Gundam* naît un sous-genre de science-fiction se distinguant des super robots à la Go Nagai : les *real robot* (*riarurobotto*). Cette fois-ci les héros se battent contre d'autres humains et les justifications des combats sont souvent moins tranchées que dans les séries précédentes de robots géants. Outre *Gundam*, d'autres *anime* se sont mis à présenter les robots comme véhicules de guerre et à se focaliser sur les drames militaires. C'est notamment le cas de *Macross* (1982) où les robots sont des avions de combat, et *Patlabor* (1988) où les machines géantes sont des véhicules de police.

La dénomination *real robot* est ensuite popularisée par le jeu vidéo *Super Robot Taisen* en 1991 sur Game Boy. Ce titre est un *Tactical RPG* permettant au joueur de placer des robots issus de multiples séries distinctes sur une arène à la manière d'une unité sur un échiquier. Cette série de jeux est toujours un succès au Japon et continue de proposer des *crossovers* entre les *anime* de robots.

EXPANSION DU MECHA DESIGN

Gundam marque non seulement l'histoire de la science-fiction japonaise en créant un sous-genre, mais cet *anime* se distingue aussi comme l'un des premiers à vraiment mettre en avant le métier de *mecha designer*.

Créateur des robots de la série, Kunio Okawara a fait des études en conception graphique et design textile avant de travailler

"SUNRISE POURSUIT L'HÉRITAGE DE NAGAI TOUT EN PROPOSANT L'ALTERNATIVE DES REAL ROBOT."

Cowboy Bebop

Cowboy Bebop ©SUNRISE INC

dans une grande entreprise d'habillement. Mais il a changé de carrière pour dessiner des décors chez Tatsunoko Production car le studio se situait dans un endroit proche de celui où résidait la famille de sa femme. Mitsuki Nakamura, directeur artistique de Tatsunoko lui confie alors le design de tous les engins de *Gatchaman* (*La Bataille des planètes* en France) faisant de lui le premier *mecha designer* de l'animation.

Suite au succès de la série, le studio a continué à produire des séries axées sur les *mecha,* ce qui fait que Kunio Okawara s'est spécialisé dans la création des machines. Il quitte Tatsunoko en 1978 pour se mettre à son compte comme designer indépendant. Il travaille alors pour son ancien employeur et aussi pour Sunrise. En parallèle, d'autres créatifs se sont mis à concevoir des *mecha* comme Studio Nue et Yutaka Izubuchi. Dans le cas de la série *Gundam*, Sunrise a même fait appel au designer industriel Syd Mead (1933-2019) connu essentiellement pour son travail sur *Blade Runner* (1982), *Tron* (1982), *Aliens* (1986)...
Les *mecha* sont conçus dans l'optique d'être vendus comme des jouets et le *mecha designer* s'occupe souvent des présentations et des maquettes auprès des fabricants de produits dérivés. Celui-ci s'adresse principalement aux sponsors pour expliquer la façon de vendre les jouets et l'intrigue n'est conçue que plus tard, une fois que le partenariat financier est réglé.

Par la suite, le développement en parallèle du *real robot* et des méthodes de fabrication ont permis de créer des modèles de plus en plus détaillés à l'écran et en objets à collectionner. Le réalisme et la complexité des produits dérivés permettent aussi à l'*anime* correspondant de proposer des intrigues plus complexes afin de s'adresser à un public plus adulte.

Outre *Gundam*, Sunrise a réalisé au fil des années bien d'autres séries de *mecha* centrées sur les conflits politiques ou les intrigues militaires, ainsi de *Patlabor* (1988), *The Vision of Escaflowne* (1996), *The Big O* (1999/2003), *Overman King Gainer* (2002), *Code Geass* (2006/2008), *Valvrave the Liberator* (2013) ou *Cross Ange : Rondo of Angel and Dragon* (2014).

Toutefois, il ne faut pas croire que le studio se restreint à un seul genre. Dans les années 1990, Sunrise a lancé *Brave Exkaiser* dans le genre du super robot en partenariat avec le fabricant de jouets Takara (connu pour *Transformer*). Là encore, le *mecha designer* Kunio Okawara a conçu les premiers modèles. La série a permis de donner un second souffle à ce genre en proposant un nouvel *anime* annuel pendant sept ans. D'une certaine façon, Sunrise poursuit l'héritage de Go Nagai tout en proposant l'alternative des *real robot*.

Dans un genre encore différent, la série originale *Cowboy Bebop* (1998) met bien le vaisseau spatial (Bebop) en avant dans son titre mais ce sont les relations entre les personnages qui font le charme mélancolique de ce western de science-fiction. À cette diversification des genres correspond un élargissement du public cible. Les enfants ayant regardé les super robots à la *Goldorak* dans leur jeunesse sont aujourd'hui des adultes friands de scénarios plus complexes ou de séries éveillant leur nostalgie.

La société structurée en petits studios de plus en plus nombreux s'appuie sur une mécanique bien huilée et continue de perpétuer les personnages iconiques que sont les robots dans l'imaginaire japonais.

Bounthavy Suvilay

LES AUTRES PRODUCTIONS DE SUNRISE

PORTRAIT HIDEAKI ANNO

Hideaki Anno

Quand le mecha se fait organique

Animateur, réalisateur, scénariste, mais également acteur, Hideaki Anno est souvent perçu comme l'homme d'une seule œuvre, *Neon Genesis Evangelion*. À tort, car de la série d'animation au film en images réelles et en tant que cofondateur de deux studios d'animation, Gainax puis Khara, il a su imposer ses visions dans le cinéma japonais.

Gunbuster

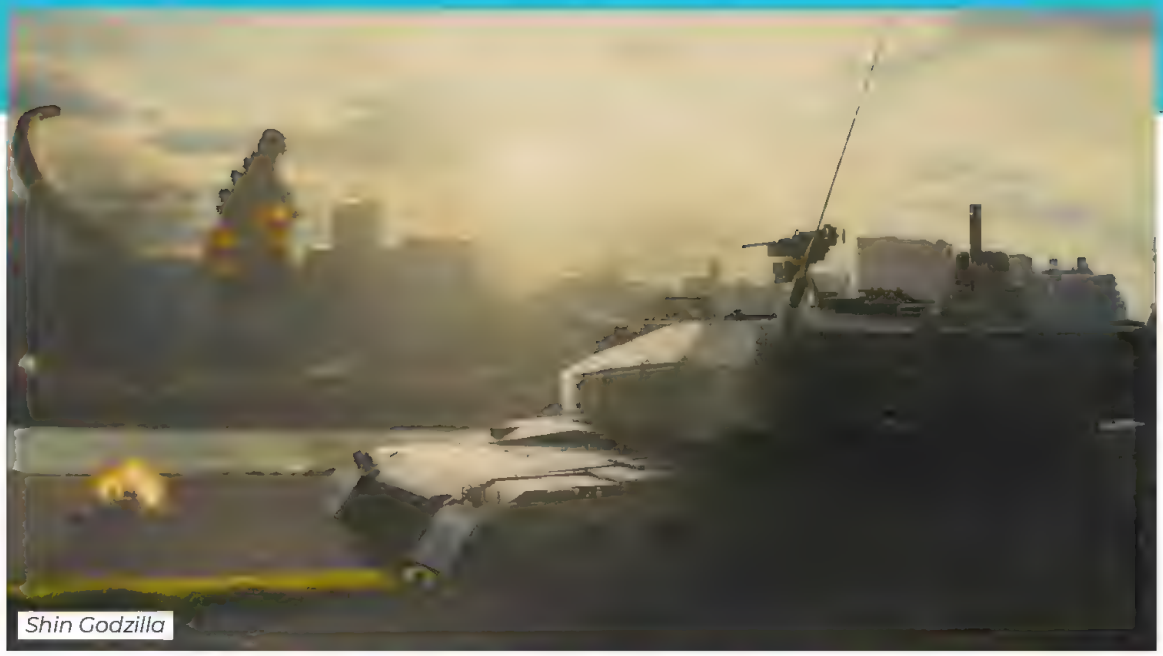
Nadia, le secret de l'eau bleue

S'il est une chose que Hideaki Anno a toujours aimé dessiner et animer depuis l'époque où, lycéen, il s'est acheté une caméra Super 8, ce sont les grosses machines. Que celles-ci soient des mecha au sens strict du terme (c'est-à-dire des robots géants pilotés de l'intérieur par des humains) ou non, qu'il s'agisse d'ailleurs de robots ou de mécanismes plus extravagants les uns que les autres (comme dans *Nadia, le secret de l'eau bleue*, inspirée de loin de *20 000 lieues sous les mers* de Jules Verne et du Nautilus de son capitaine Nemo), la machine est au cœur de son œuvre. Elle en est même le cœur et littéralement l'âme pour les Eva de sa série la plus connue.

Depuis ses débuts à l'écran pour animer différents épisodes de *Macross*, *Birth* puis le Dieu guerrier de *Nausicäa de la vallée du vent* pour le compte de Hayao Miyazaki et du studio TopCraft, il a toujours infusé de l'organique dans ses robots et la façon dont ils se déplacent. Peut-être parce que, comme le suggère le documentaire que lui a consacré la NHK[1], ses premiers contacts avec la mécanique l'ont été via les prothèses de son père unijambiste ?

Sans prêter de sentiments aux machines, dans ses œuvres, Hideaki Anno, se sert d'elles et des combats et autres situations visuellement impressionnants où il les met, pour parler avant tout de la psyché humaine. Les formes et les défauts des mecha sont chez lui des miroirs des forces et des failles

Portrait Anno : Dick Thomas Johnson from Tokyo, Japan - CC BY 2.0
Shin Godzilla : ©Tohokushinsha Film Corporation 2016
Gunbuster ©BANDAI VICTOR GAINAX All rights reserved
Nadia, le secret de l'eau bleue © NHK, NEP ©1989 NHK / SOGO VISION / TOHO



Shin Godzilla

“LA MÉCANIQUE COMME CATHARSIS POUR EXPRIMER LES SENTIMENTS DE SES PERSONNAGES.”

de ses personnages humains. À la différence de son Godzilla froid et indifférent qui, dans *Shin Godzilla,* force les humains à réagir sans interagir avec eux, ses créatures mécaniques ou biomécaniques reflètent les conflits internes et externes de ses personnages en les amplifiant, que ce soit dans un but comique (comme le Glatank des antagonistes de *Nadia*) ou de façon bien plus psychanalytique et dramatique (comme dans les différentes variations de *Neon Genesis Evangelion* où la mère du héros et le robot qu’il pilote ne font qu’un). C’est cet usage de la mécanique comme catharsis pour exprimer les sentiments de ses personnages, et à travers eux, les siens propres, qui font la force de son œuvre. Avant une fusion encore plus poussée avec son prochain film en image réelle, *Shin Kamen Rider* ?

Stéphanie Chaptal

1. *https://pf.nhk ep.co.jp/detail/2319*

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

22 mai 1960 :
1977 :
1983 :
1984 :
1985 :
1990-1991 :
1995-1997 :
mai 2006 :
2007 :
2007 à 2021 :

NEON GENESIS EVANGELION

Ou la déconstruction du robot géant

Héritier d'une longue tradition d'*anime* de robots incluant *Mazinger* et *Gundam*, *Evangelion* du studio Gainax détourne les stéréotypes forgés par ses prédécesseurs pour proposer une nouvelle façon de créer de la science-fiction.

L'omniprésence du robot dans la culture populaire japonaise est liée à l'*anime*. Dans les séries de Go Nagai telle que *Goldorak*, les détails techniques sont assez farfelus. Mais la fascination pour la technologie et le jeune âge du public cible suffisent à pallier ces défauts. L'audience télévisée de cette SF devenant plus âgée, en 1979 apparaît le premier titre de la veine « réaliste » : *Mobile Suit Gundam* de Yoshiyuki Tomino. Le récit se focalise sur la description de la guerre, le robot étant avant tout l'armure de combat géante permettant au héros de vaincre.

Amateurs de SF, les fondateurs de Gainax ont débuté par la réalisation d'un court-métrage diffusé lors d'une convention de SF à Osaka en 1980. Ils se définissent eux-mêmes comme des *otaku* et ont produit un documentaire parodique dans le moyen-métrage *Otaku no Video* (1991). Les fans du studio ne sont donc pas surpris par la volonté délibérée de revisiter les poncifs des *anime* de robot dans *Evangelion*. Néanmoins, la série de Hideaki Anno va bien au-delà du détournement de stéréotypes.

CONTREPOINT NARRATIF ET ESTHÉTIQUE

Le générique de début annonce à la fois le développement du scénario et le traitement esthétique de la série. Beaucoup d'images hétérogènes se succèdent à une cadence rapide en mêlant science-fiction et symboles religieux. Cet excès d'informations se marque aussi au niveau des titres d'épisodes. Le premier apparaît en japonais après le générique et le second en anglais (souvent de sens différent) après la coupure publicitaire. Il s'agit de créer une surcharge d'éléments pour alimenter la passion interprétative des *otaku*.

Outre cette surabondance de pistes à suivre, Anno prend le contrepied des stéréotypes au niveau visuel avec les EVA, ou Evangelion. Ces robots géants possèdent un design volontairement

élancé conçu pour rendre difficile leur reproduction en jouet. Ils n'ont pas les larges pieds stables des robots de Nagai. D'autre part, dès la fin du premier épisode, la machine semble devenir folle et agir d'elle-même, suggérant que le *mecha* n'est pas une armure géante mais une prison pour dompter le monstre que pilote le héros.

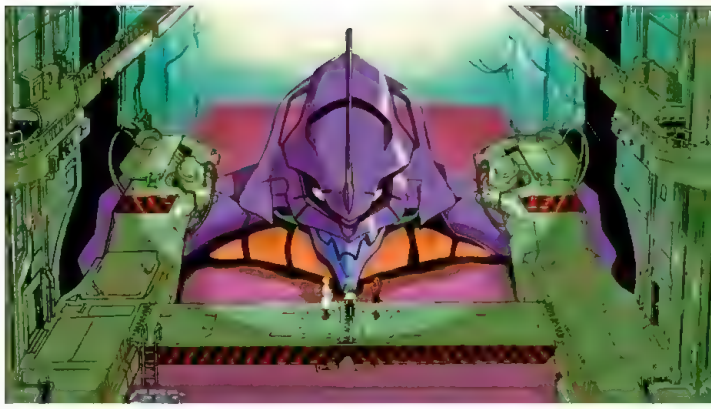
Au lieu d'être le jeune combattant positif, Shinji Ikari est un garçon introverti, peu sûr de lui. Il refuse initialement de piloter l'EVA et cherche à s'enfuir à plusieurs reprises. Le *character designer* Yoshiyuki Sadamotoa explique que Shinji a le même visage que l'héroïne de *Nadia, le secret de l'eau bleue*, sa précédente collaboration avec Anno. Cette féminisation se perçoit également au niveau des couleurs. Alors que le rouge est généralement la couleur attribuée au personnage principal, l'uniforme de Shinji est bleu, tandis que le rouge est l'attribut de la jeune Asuka dont le tempérament est à l'opposé de celui du héros. De nombreux autres clins d'œil se superposent à des situations stéréotypées, le tout renforce l'idée de contrepoint volontaire. L'uniforme du père de Shinji est ainsi une parodie des costumes de *Uchû Senkan Yamato* (1974).

RENVERSEMENT DES CODES DE LA SÉRIE DE ROBOTS GÉANTS

Par ailleurs, si dans les séries de robots géants à la Go Nagai les mêmes séquences d'action sont réutilisées (même si les ennemis changent), dans *Evangelion* les mises à mort des ennemis et les actions des EVA sont toujours inédites. Seule la musique annonçant l'arrivée des anges et le combat est identique. En outre, ces séquences sont généralement en *full animation*, réalisée de manière très fluide avec beaucoup de dessins. Les animations des robots sont donc attendues par le public non comme la phase bien connue et appréciée pour son caractère itératif, mais comme le point d'orgue technique et narratif de l'épisode. Ces inversions sont renforcées par l'utilisation explicite de l'animation limitée. Dans la plupart des cas, les réalisateurs cherchent

Neon Genesis Evangelion © GAINAX · khara/project EVA · TV Tokyo

à détourner l'attention des téléspectateurs des astuces techniques liées à cette technique. Au contraire, Anno joue sur des cadrages singuliers soulignant la fixité de l'image. Il alterne de très gros plans où les visages sont en partie coupés (ne laissant voir que la bouche ou les yeux) et des plans panoramiques où seul un élément mineur bouge. Ce décadrage volontaire souligne le caractère artificiel de l'animation dès le début de la série.



TOUT EST LEURRE

Dès le premier épisode, des configurations spéculaires suggèrent que la fiction est un leurre. Lors de ses retrouvailles avec son père, Shinji est placé devant la tête de l'EVA et son père figure plus haut en arrière-plan sur une passerelle. L'éloignement physique souligné par le cadrage panoramique est renforcé juste après par le plan serré sur le visage paternel caché par des lunettes où se reflètent les écrans filmant le visage du fils. Le spectateur ne voit donc que l'image doublement médiatisée de Shinji, la réverbération d'une vidéo et non les personnages eux-mêmes.

De la même manière, à la fin du premier épisode, Shinji regarde l'écran dans son robot et voit le reflet de la machine dans les vitres d'immeubles lorsque le casque se fissure et laisse voir un œil organique géant observant le héros. Cette accumulation des reflets et des regards est ensuite reprise tout au long de la série.

D'autres plans suggèrent l'idée de simulacre comme les séquences présentant les opérateurs devant leurs écrans informatiques : nous sommes placés à la place du moniteur qu'ils observent et observons à l'envers les informations de l'écran et leur visage les lisant. Nous regardons l'écran télévisé pendant que les personnages observent leur moniteur. Ces effets de dédoublement préparent les séquences d'introspection, où les personnages se voient eux-mêmes en double.

Dans les deux derniers épisodes, la trame de SF est totalement abandonnée et les personnages semblent subir une psychanalyse forcée. Ils sont confrontés à

Neon Genesis Evangelion © CAINAX Khara/Proiect Eva - TV Tokyo

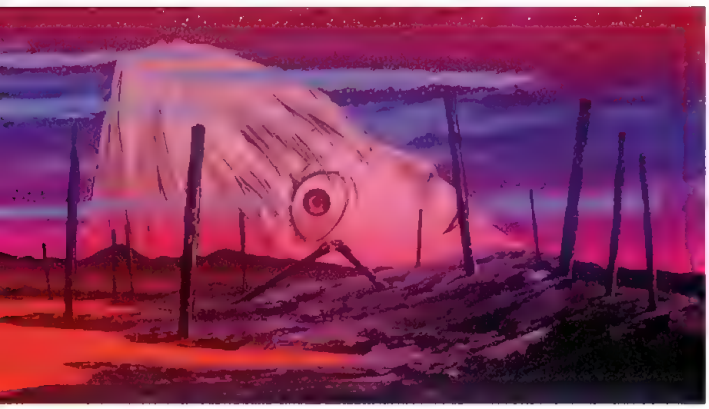
QUAND LA PASSION MET SOUS LE COUP DE LA LOI

"EN BOULEVERSANT LES CODES DE L'ANIME DE ROBOT, GAINAX RENOUVELLE LE GENRE."

leurs peurs dans une sorte d'interrogatoire où les questions sont inscrites en blanc sur fond noir ou énoncées par des doubles d'eux-mêmes. Il y a très peu de nouvelles images produites pour ces épisodes et les équipes réutilisent des animations antérieures dans un nouveau contexte, seules les paroles prononcées changent.

INVITATION À UNE SÉANCE DE THÉRAPIE COLLECTIVE

Si *Evangelion* débute comme un récit de SF, le téléspectateur découvre que ce genre n'est qu'un piège pour attirer le public *otaku* afin de modifier leur rapport à la fiction. Dans un texte écrit le 17 juillet 1995 et publié peu avant la diffusion télévisée, Anno insistait sur la peur des relations et les problèmes de communication de ses héros. L'*anime* est en fait une thérapie de choc pour l'*otaku*, personne recluse dans son monde imaginaire. En un sens, Shinji est une représentation de ce téléspectateur en retrait de toute forme de vie sociale. La série de SF s'achève sur l'exhortation à sortir de sa coquille afin d'affronter le monde « réel ». L'*anime* de robot se fait ainsi le véhicule d'une thérapie collective et médiatisée par la série télévisée.



S'éloignant de l'esthétique des robots géants généralement imposée par les fabricants de jouets, les créatures d'*Evangelion* mélangent science, religion et psychanalyse dans une intrigue qui reflète à la fois la situation de l'amateur de SF et celle du réalisateur de la série. En bouleversant les codes de l'*anime* de robot, le studio Gainax parvient à renouveler le genre et à attirer une nouvelle audience dépassant celle des habitués de la SF.

Paradoxalement, le succès d'*Evangelion* génère une série d'épigones dont *RahXephon*, et voit en outre produites plusieurs fins alternatives dans de nombreux films afin de calmer les récriminations des fans. Anno a d'ailleurs quitté Gainax pour fonder son propre studio dédié à la réalisation de ces séries de longs-métrages. Au lieu de sortir les *otaku* de leur isolation, *Evangelion* se nourrit donc de la passion des nouveaux passionnés désignant cette série comme « culte ».

Bounthavy Suvilay

EVANGELION: 3.0 + 1.01 THRICE UPON A TIME

Une apothéose apaisée

Dernier volet de la série de films « Rebuild of Evangelion », *Evangelion : 3,0 +1,01 Thrice Upon a Time* offre enfin une vraie fin à la saga de Hideaki Anno. Elle se termine sur une nouvelle genèse pour ses personnages. Quitte à redonner envie de plonger au tout départ, par la série de 1995.

S'il ne devait rester qu'une œuvre associée au nom de Hideaki Anno, ce sera *Neon Genesis Evangelion* ou *Eva* pour les intimes. Las, pour les novices, il est parfois ardu de s'y repérer et même pour les inconditionnels, le temps s'écoulant entre la série originelle et les différents films qui la complètent ou la réinventent font que le spectateur peut s'y perdre.

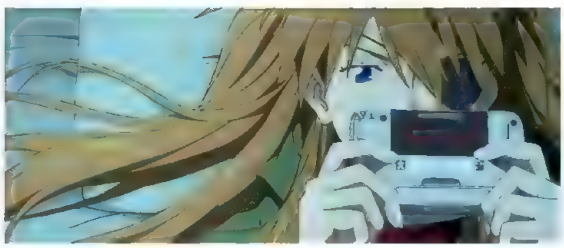
Avec *Evangelion : 3,0 +1,01 Thrice Upon a Time*, Hideaki Anno affirme mettre un point final à l'aventure d'*Evangelion*. Et en tout cas à sa série de films *Rebuild of Evangelion* (*Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone, Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance, Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo*). Celle-ci est un remake soft de la série, « simplifiée » pour être accessible pour les novices. *Evangelion : 3.0 + 1,01 Thrice Upon a Time* se déroule quatorze ans après la fin d'*Evangelion : 3.0 You Can (Not) Redo)*. Nous retrouvons les ex-pilotes d'EVA : Shinji, Asuka et Rei errants sans but dans un village en banlieue de Tokyo 3. Traumatisé par les événements du film précédent, Shinji est presque catatonique tandis que Rei et Asuka, chacune à leur façon, s'adaptent à leurs nouvelles vies. La première partie du film est donc assez intimiste — on retrouve les personnages principaux et, passé le premier

Neon Genesis Evangelion © CAPCOM Khara/Project Eva ◻ Prime Video

quart d'heure explosif et rempli de mecha, l'histoire se concentre sur la façon dont les adolescents surmontent leurs traumatismes passés. Cela ne durera qu'un temps, et ils vont devoir rendosser leurs tenues de pilotes pour arrêter les plans mégalomaniaques de Gendo Ikari, le père de Shinji. À l'issue d'une série d'affrontements tous plus impressionnants les uns que les autres, Shinji et ses associés connaîtront enfin une certaine paix, sans Eva.

Encore une fois avec ce dernier film, Hideaki Anno brasse des thèmes complexes (un certain ésotérisme chrétien revisité par une conception japonaise mi-bouddhiste, mi-shintoïste ; une analyse psychanalytique des différentes relations parents-enfants et des traumatismes possibles liés à la guerre et ses conséquences) et y ajoute un certain grand spectacle avec des batailles entre vaisseaux et robots géants. Le budget d'un film destiné au grand écran et non d'une simple série télévisée, et le temps (155 minutes) lui permettent de donner libre cours à ses obsessions (notamment son amour des chats) tout en concluant avec brio son œuvre. À la fin des deux heures et demie de film, vous en retirerez une impression de satisfaction à savoir que vos personnages favoris ont trouvé l'apaisement qu'ils cherchaient tant, tout en vous grattant la tête et en vous demandant « mais qu'est-ce que j'ai vu là ? ». Reprenez alors du début pour apprécier encore plus cette œuvre dense.

Stéphanie Chaptal



LES KAÏJUS

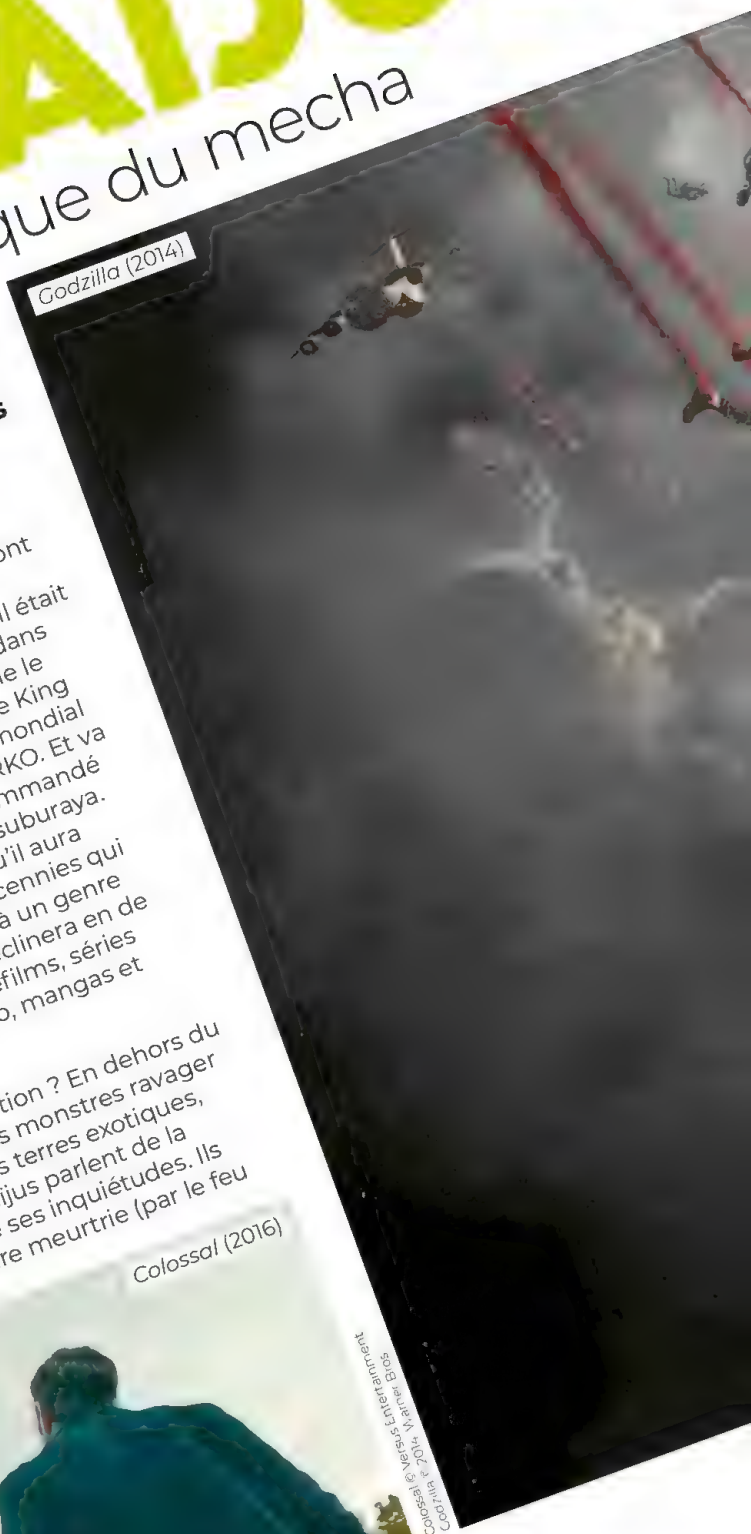
Le pendant biologique du mecha

Le gigantisme dans la pop-culture japonaise ne se limite pas aux robots, il touche également les animaux préhistoriques ou fantasmagoriques et donne naissance à un genre dédié : le kaïju eiga.

Les créatures gigantesques imaginaires sont aussi vieilles que l'humanité et présentes dans toutes les civilisations ou presque. Il était donc naturel qu'elles s'imposent aussi dans les œuvres de culture populaire comme le cinéma. Parmi elles, dès 1933, le gorille King Kong va connaître un engouement mondial grâce au film du même nom de la RKO. Et va inspirer le film *Godzilla* de 1954, commandé par la Toho à Ishiro Honda et Eiji Tsuburaya. Le film connaîtra un tel succès qu'il aura plusieurs suites au cours des décennies qui suivront. Et donnera naissance à un genre dédié – le kaïju eiga – qui se déclinera en de multiples supports (films, téléfilms, séries animées, figurines, jeux vidéo, mangas et comics, livres, etc.).

Pourquoi une telle fascination ? En dehors du grand spectacle à voir des monstres ravager son pays d'origine ou des terres exotiques, *Godzilla* et les autres kaïjus parlent de la société japonaise et de ses inquiétudes. Ils symbolisent une nature meurtrie (par le feu

Godzilla (2014)



Colossal (2016)

Colossal © Versus Entertainment
Godzilla © 2014 Warner Bros

"LES KAIJUS COMME PROTECTEURS ACTIFS DE L'HUMANITÉ."

nucléaire en 1954, par une industrialisation à outrance, par des scientifiques fous, par la pollution, ou par l'ennemi du moment par la suite) qui réagit et se défend. Là où à l'origine, les monstres hollywoodiens (à l'image des fourmis géantes de *Them!*, du requin de la franchise *Les Dents de la mer* ou de *Meg*, ou des dinosaures et autres reptiles préhistoriques de *Jurassic Park* et ses suites etc.) sont toujours uniquement des antagonistes, les kaïjus vont au fil du temps parfois se retrouver protecteurs actifs de l'humanité ou des autres habitants de leurs territoires. Certains, comme le papillon géant Mothra, ne sont d'ailleurs présentés que comme des êtres bienveillants tout au

Godzilla (2014)

"PEU À PEU, LE SOUS-TEXTE POLITIQUE VA S'EFFACER AU PROFIT DU DIVERTISSEMENT."

Colossal (2016)

long de leur carrière cinématographique. Peu à peu, le sous-texte politique va s'effacer au profit du divertissement, mais il reviendra dans certains épisodes y compris dans l'un des derniers épisodes en date de la série, *Shin Godzilla* de Hideaki Anno (voir p. 78).

Et alors qu'en Occident, les créatures géantes n'ont longtemps été que des purs produits ludiques bons à alimenter la programmation des drive-in (comme le *Godzilla* de Roland

PACIFIC RIM,

Pacific Rim, the Black, anime Netflix

Pacific Rim, the Black ©Netflix
Pacific Rim © 2013 Warner Bros, Legendary Pictures

ALLER PLUS LOIN SUR LE SUJET

Emmerich de 1998 ou le tout récent *Godzilla vs Kong* de 2021), le message peut parfois être plus profond comme dans *Colossal* sorti en 2016 où le monstre est la manifestation des traumas de l'héroïne, ou *Monsters* (2010) et *Godzilla* (2014) du Britannique Gareth Edwards. Ce dernier revient aux origines de la créature avec l'animal n'apparaissant finalement que très peu à l'écran. Et si son réveil est bien dû à des activités humaines, il ne se préoccupe pas des minuscules animaux qui peuplent sa terre. Comme le dit Ken Watanabe reprenant le rôle du Dr Ishiro Seriwaza, il n'y a qu'une chose à faire face à de tels êtres : « *Let them fight* » (les laisser se battre), leur laisser le champ libre et survivre en tant que spectateur.

Stéphanie Chaptal

Pacific Rim (2013)

UNE LETTRE D'AMOUR AUX MECHA ET AUX KAÏJUS

ENTRETIEN AVEC SHIGETO KOYAMA

Designer chevaleresque

Shigeto Koyama

C'est sur le pouce que nous avons pu nous entretenir avec Shigeto Koyama, designer remarqué pour ses participations sur *Promare*, *Star Driver*, *KILL la KILL* ou *Heroman*. L'occasion d'avoir son regard sur un genre qui a élevé l'artiste qu'il est devenu. Entretien.

AnimeLand : M. Koyama, vous êtes un animateur et un designer avant d'être un mecha designer. Comment vous êtes-vous retrouvé à occuper ce poste ?
Shigeto Koyama : Je dois d'abord avouer que, tout petit, je regardais les *anime* de M. Tomino à la TV. J'aimais tellement les robots géants qu'on me disait « *Tu ne regardes que les dessins animés avec des robots !* » (*rires*). Puis, quand j'ai commencé à dessiner de façon professionnelle, je ne dessinais que des personnages et non des mecha, mais en travaillant sur la production de Top Wonerae 2, le réalisateur, M. Tsurumaki, m'a dit « *Je voudrais que tu fasses du mecha* ». Depuis, je n'ai jamais cessé !

AL : Quelle approche, sur le plan artistique, préférez-vous chez les mecha ?
SK : Il y en a beaucoup. J'aime l'approche d'Osamu Tezuka ou celle de Mitsuteru Yokoyama, et je retire beaucoup d'inspiration aussi du travail de Kunio Okawara et Mamoru Nagano bien sûr. Il y a vraiment beaucoup de designers que j'apprécie mais j'aime particulièrement ce design simple des "monsters" qui apparaissent dans *Tetsujin-28*.

AL : Quel est votre regard sur la proposition de séries mécha actuelles, que ce soit en termes de design ou d'histoire ?
SK : Les concepts des designs changent perpétuellement avec les nouvelles séries et se renouvellent. Je suis évidemment un amoureux des *anime* avec des robots mais il ne faut pas les imposer sur une série si le robot n'apporte rien à cette dernière. Il doit être un plus pour l'ensemble. Le genre en soi n'a pas besoin de s'imposer. D'un autre côté, on ressent le besoin de dessiner ces choses énormes qui ne sont pas humaines... Je pense que le genre va donc continuer à vivre. Ce qui compte pour moi c'est qu'on se pose la problématique : doit-on alors les catégoriser (ces œuvres) comme *anime mecha* ?

AL : Quelles sont vos étapes de création quand vous devez faire un mecha ?
SK : C'est un travail d'équipe. Avant de m'attaquer au design, je prends le temps de m'entretenir avec le réalisateur mais pas seulement. Je m'entretiens aussi avec les membres principaux du staff. Avec le concept précisé, je m'attelle donc à le crayonner. Je dirais que pour ce qui est du character ou du mecha/design, la silhouette générale et les couleurs sont pour moi particulièrement importantes.

AL : Regrettez-vous qu'il n'y ait quasiment plus d'*anime* de mecha en 2D ?
SK : Je suis bien sûr attristé par leur raréfaction. Cependant, je salue encore les nombreux animateurs qui ont cette fierté de pouvoir dessiner des *anime* de robots géants.

© Anplex Inc. All rights reserved / © BONES/STAR DRIVER製作委員会・MBS
©DARLING in the FRANXX Committee
©BONES INC. / Copyright © BS TV TOKYO Corporation All rights reserved

Mecha Strelizia, de l'*anime DARLING in the FRANXX*.

ENTRETIEN AVEC STANISLAS BRUNET

Stanislas Brunet

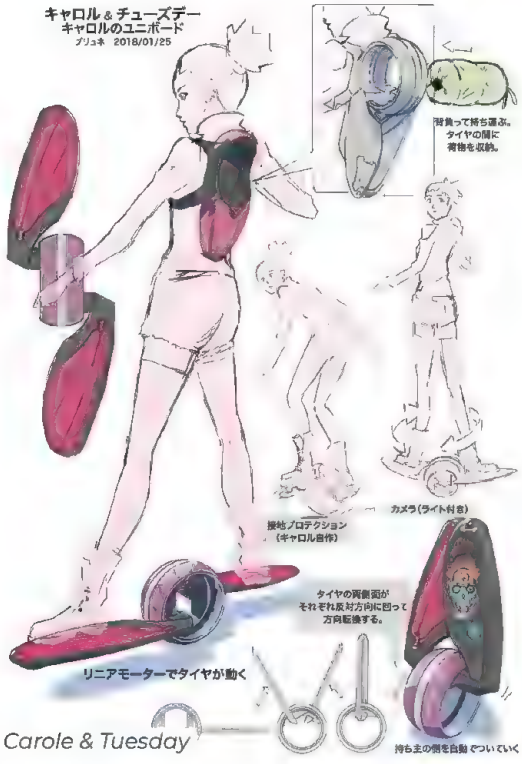
Le mec à design

Ancien talent important du studio Satelight, Stanislas Brunet travaille désormais en tant que freelance sur de nombreux projets japonais via le studio No Border. Il a récemment créé les robots de la série *Sakugan*. Avec son expérience, l'artiste nous livre son regard sur un genre et un métier bien particuliers.

AnimeLand : Que représente le mecha au Japon ?
Stanislas Brunet : Au Japon, c'est un genre à part entière, qui touche un large public et dont les dérivés commerciaux sont nombreux. Le boom du mecha dans les années 1970-80 a posé les bases du genre, avec des œuvres emblématiques telles que *Mazinger* ou *Tetsujin-28*. Les créateurs ont fini par fonder ou intégrer des studios d'*anime* spécialisés, comme Sunrise ou Satelight que je connais bien, avec Shoji Kawamori. Ces œuvres ont inspiré de jeunes créateurs qui à leur tour on fait évoluer le genre, comme Hideaki Anno avec *Evangelion* dans les années 1990. Le mecha est une composante des récits de SF dont le public japonais est friand. Comme il touche plusieurs générations, son traitement peut être différent selon l'âge des spectateurs ciblés. Un mecha pour *GITS* ou *Gundam* devra être réaliste dans sa conception, pour la crédibilité de l'univers. En revanche dans des univers plus graphiques, l'accent sera porté sur les sensations visuelles, *kakoi* (classe) de ce qu'est une transformation de mecha, avec du *posing* outrancier et beaucoup de stylisation, comme dans *Gurenn Lagann*.

AL : Est-ce qu'on vous demande, pour du design, d'aller piocher dans des références d'autres mecha ?
SB : Oh non, surtout pas ! D'abord les réalisateurs n'aiment pas ça, et personnellement l'intérêt du travail réside dans la conception d'un design original. Au moment où je commence ma réflexion sur un design, je m'interdis d'aller voir le travail d'autres designers. Je préfère puiser mon inspiration dans de la référence photo. L'originalité vient souvent d'une association d'idées inattendues.

AL : Oui comme le projet *Basquash!*, qui mêle basketball et mecha.
SB : C'est un super projet initié par Thomas Romain ! Mais on a rarement cette marge de manœuvre car il y a souvent un staff en place lorsqu'on commence les designs. Ici on a apporté le concept et bénéficié du soutien



Carole & Tuesday

©BONES, Shinichiro Watanabe/Project Carole & Tuesday
©Sakugan Project

Carole & Tuesday

“UN CHANGEMENT DANS LA TECHNIQUE DE PRODUCTION PERMETTRA PLUS DE FLUIDITÉ ENTRE 2D ET 3D.”

de Satelight et de Kawamori pour passer en production. C’est pour ça que le projet est si original. Sur Sakugan, Wada-san le réalisateur, voulait un robot d’exploration minière. L’idée c’était d’avoir un mecha qui ressemble à un engin de chantier. Le robot est un outil ici, mais il devait aussi avoir un caractère original. J’ai donc ajouté l’idée d’une transformation en un véhicule un peu SD façon *Metal Slug* et ils ont apprécié. Il faut être force de proposition.

AL : Quelle sera la prochaine révolution du mecha ?
SB : Ça fait une dizaine d’années qu’on voit beaucoup de mecha faits en CGI souvent avec des personnages 2D. Malheureusement l’outil 3D reste lourd à prendre en main et il faut une solide formation pour l’utiliser. Il faudra un changement dans la technique de production pour permettre plus de fluidité entre 2D et 3D. Des outils simples à prendre en main qui ouvriront un champ créatif qu’on ne soupçonne pas. Si on pouvait « dessiner en 3D » ça pourrait donner des mecha plus organiques. Avec No Border et les studios avec lesquels on travaille, on essaie d’améliorer l’utilisation de la 3D dès la conception. Par exemple : j’ai fabriqué un design de cockpit. Si le réalisateur dès le storyboard pose une caméra dans ce cockpit en 3D, l’animateur qui devra animer le plan aura déjà une base de perspective pour installer les personnages. Sur un endroit récurrent, le gain de temps et précieux. J’ai pu expérimenter cela sur *Carole & Tuesday*, car Thomas Romain a pris du temps pour former les équipes de BONES au maniement de Sketchup. Shin’ichirô Watanabe-san a salué notre initiative.

Sakugan

AL : Pour finir : quel est votre mecha préféré ?
SB : *Patlabor*. Je pense que c’est autant l’aspect esthétique du robot que le contexte d’anticipation. Le robot n’est pas l’élément central de l’intrigue tout en étant au cœur de l’histoire. Cette vision du rapport humain / machine dans le futur est géniale.

Propos recueillis par Bruno de la Cruz

LES MECHA HORS JAPON

L'ambiguïté robotique : entre crainte et fascination

Le mecha au sens premier du terme est une figure culturelle ancrée dans la culture moderne japonaise. Cela ne veut pas dire que des robots tout-puissants n'existent pas hors Japon, mais ils ont changé de forme et ne sont pas forcément des protecteurs.

Et si le premier mecha de l'histoire culturelle n'était pas japonais, mais allemand ? Certes le terme « robot » est tchèque et inventé à l'occasion de la sortie de la pièce *RUR* de Karel Čapek, le 2 janvier 1921, où il désigne des travailleurs conçus artificiellement. Mais la première incarnation du mecha en tant que créature robotique conçue au service des hommes dans un rôle protecteur (du pouvoir même si celui-ci sera détourné et destructeur) n'est-elle pas la Maschinenmensch du *Metropolis* de Fritz Lang sorti en 1927 ? À moins qu'il ne faille remonter encore plus loin à l'antiquité grecque avec Talos, l'automate géant forgé selon la mythologie par le dieu Héphaïstos lui-même pour protéger l'île de Crète ?

Quel que soit le point d'origine, hors Japon, le rôle du mecha n'est pas forcément du côté des bons. Affrontant Jason et ses Argonautes,

Real Steel

Wild Wild West

Avatar © Twentieth Century Fox
Iron Man © Marvel
Wild Wild West © Warner Bros. Entertainment Inc.
Real Steel © DreamWorks Studios

Wild Wild West

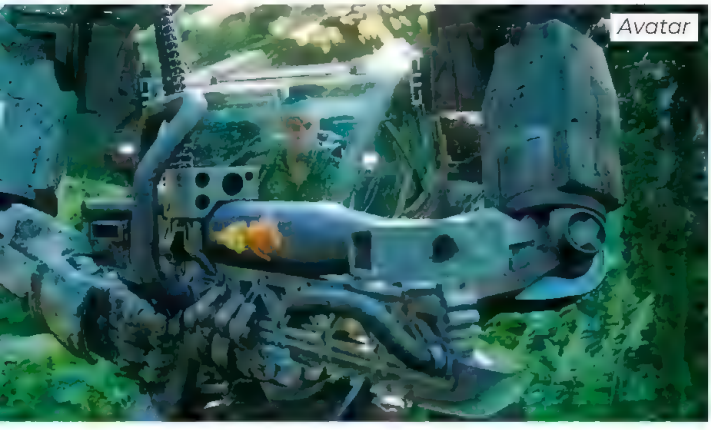
Avatar

LE MECHA DES COMICS, TOUT À L'EGO

Talos sera détruit. Et la Maschinenmensch n'apporte que chaos et destruction dans la ville de Metropolis, loin de ses modèles humains, Maya et Hel. Sans compter les mechas extraterrestres, les tripodes destructeurs des Martiens dans *La Guerre des Mondes* de H.G. Wells parue en 1897 et adaptée plus d'une fois à la radio, la télévision, au cinéma et même récemment en manga.

Hollywood d'ailleurs ne sera pas tendre avec les mecha. Le plus souvent ceux-ci se rangent régulièrement du côté des antagonistes, comme les éléphantesques AT-AT et AT-ST de

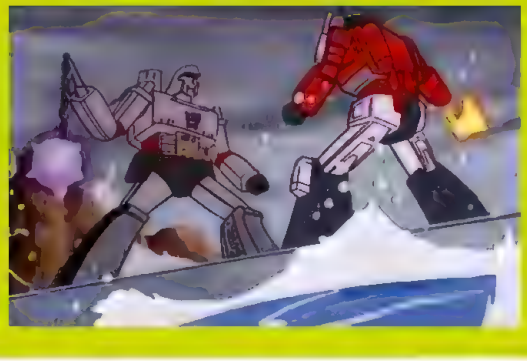
Maschinenmensch dans *Metropolis*


Avatar

l'Empire dans la saga *Star Wars* ou l'araignée à vapeur du professeur Loveless dans la version cinématographique des *Mystères de l'Ouest* (sorti en 1999 avec Will Smith, Kevin Kline et Kenneth Branagh). Même dans *Avatar* de James Cameron, à la différence des avatars du titre bio-développés, les AMP (*Amplified Mobility Platforms*) sont purement mécaniques et utilisées à des fins guerrières et xénocidaires. Tout comme les armures Marauders de *Starship Troopers 3*,

"LE RÔLE DU MECHA N'EST PAS FORCÉMENT DU CÔTÉ DES BONS."

LE CAS TRANSFORMERS



Avatar © Twentieth Century Fox
Pacific Rim © Warner Bros
Wild wild West © Warner Bros
Real Steel © The Walt Disney Company
Transformers © Hasbro / Marvel Productions / Sunbow Productions
Metropolis © W. Murnau Foundation

Pacific Rim

sorti en 2008. Quant à l'intelligence artificielle de *Generation Proteus* (1977), elle cherche avant tout à se reproduire pour remplacer ses créateurs humains. Et après s'être dotée d'un corps mécanique fluide qui préfigurera le T100 de *Terminator 2*, elle finit par donner naissance à un hybride viable.

Wild Wild West

Real Steel

Le mecha est rarement du côté des bons, donc, à deux exceptions notables : celle de la franchise *Pacific Rim* créée par Guillermo del Toro, et celle de l'exosquelette de manutention utilisé par Ellen Ripley dans *Aliens* (de James Cameron également) pour se débarrasser de la reine xénomorphe. Les robots et les cyborgs ont eux un sort plus ambigu. Des films comme *Real Steel* (avec ses robots boxeurs), *Le Trou Noir, Planète Interdite, AI, Wall-E* ou *Chappie* vont humaniser les créatures mécaniques, mais celles-ci restent à hauteur de leurs créateurs. C'est particulièrement le cas deux grandes franchises robotiques que sont les différentes incarnations de *Robocop* et la saga Terminator. Dans *Robocop*, dès le premier film, le protagoniste devenu cyborg lutte contre sa programmation pour retrouver son humanité. Les mecha présents, tels le risible et mortel ED-209 de l'OCP ne sont que des adversaires qu'il doit éliminer sans états d'âme. Dans *Terminator*, si le robot du titre est d'abord l'antagoniste, il va finir en protecteur de Sarah et John Connor dès le 2e film, mais les autres robots resteront des armes technologiques à abattre, qu'ils soient de formes humaines ou gigantesques dans l'un des futurs possibles.

Stéphanie Chaptal

NAOKI URASAWA ET LE FANTASME DU ROBOT GEANT

Obsessions fascinantes

Entre *20th Century Boys* et *Pluto*, Naoki Urasawa a puisé dans ses souvenirs d'enfance pour livrer des mangas mettant en scène des robots. De la nostalgie à la réalité, il y a un fossé apparent dont le mangaka éclaire les anfractuosités et le lien fondamental. Revenons à l'origine de ses obsessions mécaniques.

RÊVES D'ENFANT

En racontant l'histoire d'un gérant de conbini (supérette japonaise) choisissant de déjouer les plansde fin du monde d'Ami, le gourou d'une secte qu'il a sans doute connu à l'école, c'est lui-même que Naoki Urasawa dévoile dans *20th Century Boys*. L'auteur s'appuie sur des faits historiques qu'il retranscrit fidèlement, comme l'Exposition Universelle d'Osaka en 1970, ou dont il s'inspire tel que l'attentat au gaz sarin dans le métro de Tokyo par la secte Aum de 1995. Partant, le manga retrace une histoire du Japon selon un point de vue humain. On découvre non sans nostalgie l'enfance de Kenji, le protagoniste, qui reflète celle de l'auteur. Il nous confronte à ses rêves de visiter l'Exposition Universelle, à ses souvenirs quand les Américains ont posé le pied sur la Lune mais aussi à ses goûts pour le rock, le catch et bien évidemment le manga. Dans un étourdissant jeu de miroirs, il place des œuvres qui l'ont inspiré, passionnent le personnage, et qui auront de grandes répercussions au sein de *20th Century Boys*.

À l'intérieur de leur base secrète, Kenji et ses amis rédigent un cahier de prédictions inspiré par leurs passions dans lequel une organisation maléfique perpétrera des attentats jusqu'à l'apparition d'un robot atomique géant, mesurant 50 mètres, créé dans le but de détruire le monde au crépuscule de l'an 2000. Neuf héros se dresseront alors pour sauver l'humanité, sous la bannière d'un symbole représentant un doigt levé au centre d'un œil. Et si Naoki Urasawa narre cette fiction écrite par des enfants en 1969 qui devient réalité à la fin du millénaire, elle n'en reste pas moins ce qu'elle est réellement : des fantasmes issus de l'imagination de gosses rêvant de devenir des justiciers comme leurs héros préférés de la culture populaire de l'époque. Ainsi par exemple, le symbole du doigt levé repris par Ami, que l'on pourrait interpréter comme le signe d'un guide spirituel avec nos regards d'adultes, a juste été créé par des enfants lisant le magazine de prépublication de mangas *Shonen Sunday*. Il s'agit tout simplement du symbole utilisé pour indiquer d'aller à la page suivante !

Lorsque Kenji et sa bande redécouvrent l'emblème repris par Ami et le cahier des prédictions lors de la fin des années 1990, c'est avec un regard d'adulte qu'il faut composer pour déchiffrer le puzzle de leurs souvenirs. Pour des adultes à l'aube du changement de siècle, l'idée qu'un

robot géant qui provoque la fin du monde est ridicule. Il faut bien rappeler qu'il s'agit aussi du présent des lecteurs, puisque le manga a été publié durant le début des années 2000 au Japon. Il s'écoule sur 50 ans, de 1968, représentant donc le passé, à 2018. Les lecteurs sont donc dans le même état d'esprit que les personnages qui mènent leurs petites vies tranquilles durant la fin des années 1990, jusqu'à ce que surgisse la menace. Et au moment où Kenji et ses amis doivent affronter le robot géant d'Ami, des questions liées à leur enfance, et par extension à la culture populaire japonaise de la fin des années 1960, se posent.

La plus marquante est sans nul doute de savoir comment sera guidé le robot avec lequel Ami projette de détruire la Terre. Parce que s'il est naturel de penser que quelqu'un le pilote de l'intérieur, comme dans toutes les séries de mecha contemporaines, qu'en est-il pour des enfants de la fin des années 1960 ? À l'époque, Go Nagai n'avait pas encore révolutionné le genre avec *Mazinger Z*. La norme était aux robots géants

"UN RETOUR À LA RÉALITÉ D'AUTANT PLUS FASCINANT QU'IL NE CRITIQUE PAS L'IMAGINATION."

télécommandés, en premier lieu *Tetsujin 28-Gô* et *Giant Robo*, deux séries de Mitsuteru Yokoyama. Naoki Urasawa projette dans *20th Century Boys* l'imagination de l'enfant qu'il était. Pour lui, et selon ses dires, son manga est comme une boîte à jouets qu'il retourne.

RÉALITÉ D'ADULTE

On a toutes et tous rêvé de ressembler à nos héros d'enfance et de protéger la Terre, mais à quoi ressemblerait cette lutte avec une vision adulte ? C'est une question à laquelle tente de répondre Naoki Urasawa à travers *20th Century Boys*, et ses conclusions sont très éloignées des aspirations de notre jeunesse. « *Ce truc n'a rien à voir avec ce qu'on avait imaginé* », s'exclame Kenji en voyant le robot géant construit par les scientifiques d'Ami.

Et en effet, bien loin des dessins qu'avaient réalisés les gamins dans leur base secrète à partir de leurs séries préférées, ce robot n'a de robot que le nom. Tout y est factice. L'intérieur est un échafaudage et son corps n'est en réalité qu'un simple ballon géant. Des tissus et autres rideaux cachent la misère. Le futur tel que l'imaginaient des enfants n'a rien de futuriste. Il n'y a ni voiture volante ni pistolet laser. Et même le robot géant chargé de détruire le monde est une imposture.

20 SEIKI SHONEN KANZEN MANBEN vol. 1 © 2016 NAOKI URASAWA/Studio Nuts

Pluto (2003)

Naoki Urasawa insiste donc sur le retour à la réalité, et à quel point elle peut être décevante. Dans son manga, il n'y a en réalité pas de place pour la fiction.L'imagination est contrainte et les justiciers n'existent pas. Comme un symbole, le premier mort de la série se nomme Shôtarô Kaneda, et si les grands passionnés de manga que nous sommes penseront d'abord au héros d'*Akira* de Katsuhiro Otomo, il faut en fait y voir une influence commune, celle de *Tetsujin 28-Gô*, encore lui ! Il s'agit du nom du protagoniste du manga de Mitsuteru Yokoyama, et le fait qu'il soit la première victime que l'on découvre dans la série envoie un signal fort : il n'y aura pas de place pour les héros. Les références à *Tetsujin 28-Gô* continuent de plus belle puisque c'est le professeur Shikishima, issu de l'université d'Ochanomizu, qui est chargé de fabriquer le robot d'Ami. Et si le nom de l'université est une référence directe au professeur qui s'occupe d'Astro dans le célèbre manga d'Osamu Tezuka, le nom de Shikishima devrait parler une nouvelle fois aux fans de *Tetsujin 28-Gô* puisqu'il s'agit du scientifique qui veille sur Shôtarô et répare son robot géant.

On en vient donc à la conception du robot géant de *20th Century Boys*, qui est si décevant car il doit se plier à des contraintes du monde adulte, régi par le temps, les capacités technologiques limitées et l'argent. Mais même passées les questions de budget, il reste des problèmes purement mécaniques que la science actuelle ne peut résoudre. C'est ce qu'explique avec condescendance le professeur Shikishima aux disciples d'Ami qui débattent de ce à quoi doit ressembler la machine, en utilisant des arguments enfantins alors qu'ils sont adultes, ce qui les rend grotesques. Le spécialiste de la robotique explique donc que dans la réalité, on doit composer avec des données mécaniques, physiques et mathématiques qui sont abolies dans des dessins animés. Les rêves d'enfants sont une chose, la passion pour la fiction également. Naoki Urasawa nous ramène à la violence de la réalité avec *20th Century Boys*, un choc d'autant plus fascinant qu'il ne critique pas l'imagination, mais au contrairela pare d'un voile nostalgique,véritable déclaration d'amour.

L'IMAGINATION D'UN CRÉATEUR

Alors que *20th Century Boys* est bien avancé, Naoki Urasawa débute en parallèle le manga *Pluto*, adapté de la célèbre histoire *Le robot le plus fort de monde d'Astro Boy,* dans laquelle le héros d'Osamu Tezuka est confronté à un robot géant. Urasawa a toujours rêvé de dessiner une histoire finale à *Phénix*, l'autre série culte d'Osamu Tezuka, et il se retrouve donc aux commandes du petit robot. Il en fait un thriller dans la pure lignée de sa série *Monster* et nous montre ainsi une nouvelle facette de la différence entre la vision d'un enfant et celle d'un adulte. Cette fois-ci, l'auteur puise dans une œuvre qu'il aimait étant gamin pour faire un récit de science-fiction réaliste destiné à un public plus âgé (les lecteurs enfants d'autrefois ?), et surtout écrit avec le regard d'un artiste accompli, ayant la quarantaine. Pluto est un robot qui vit une profonde crise existentielle dont les effets sont particulièrement destructeurs, en particulier sur d'autres robots qu'il se met en tête d'éliminer. Qui pour l'arrêter ? Il en découle une série à nouveau passionnante qui ressemble autant à Naoki Urasawa qu'à Osamu Tezuka, chose naturelle tant la parenté entre les deux hommes est évidente. En témoigne notamment le docteur Tenma de *Monster* s'inscrivant dans la filiation de *Black Jack*, le héros médecin de l'ombre du Dieu du Manga, et dont le nom est lié à un autre personnage d'Osamu Tezuka : Tenma, le créateur d'Astro, qui a donc donné la vie à un enfant, quand bien même il s'agit d'un robot, faisant le bien, alors que celui de Naoki Urasawa a ramené à la vie Johann, l'incarnation du Mal.

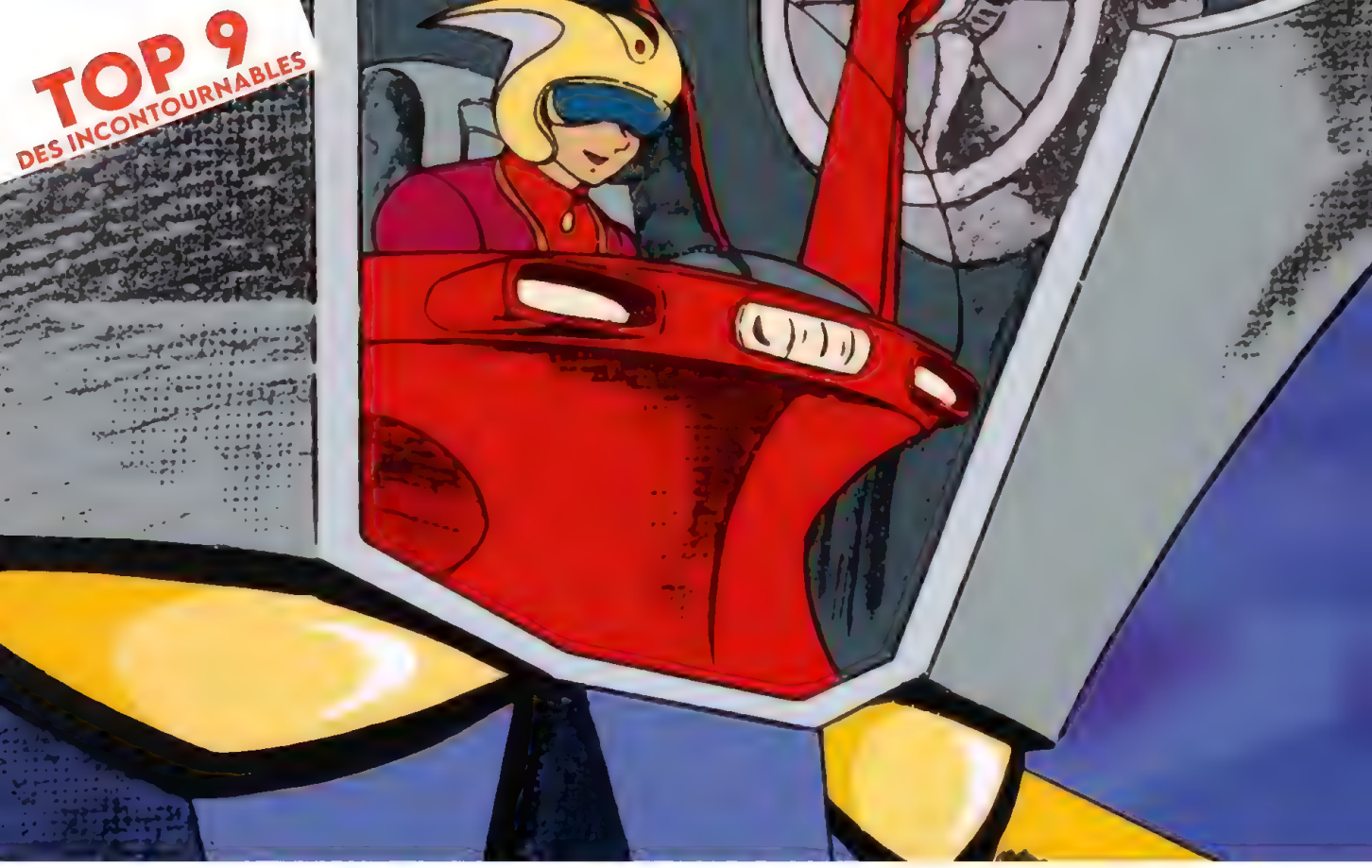
Entre la supercherie d'Ami inscrite dans une terrible réalité dans *20th Century Boys* et le robot idéalisé et surpuissant dans une pure histoire de science-fiction dans *Pluto*, Naoki Urasawa fait un grand écart qui donne aussi à apprécier la diversité du spectre de l'imaginaire robotique japonais.

Joan Lainé

PLUTO © 2004 Naoki URASAWA / Studio Nuts,Takashi NAOASAKI,Tezuka Productions - Original Japanese edition pub lished by Shogakukan Inc

TOP 9 DES
INCONTOURNABLES

Un « top 9 » ? Mais pourquoi pas un top 10 plutôt ? Tout simplement parce que, comme vous l'aurez noté, le dixième est en couverture de ce hors-série… Avec nos amis experts Romain, Damien, Matteo et Dimitri, nous avons donc sélectionné, difficilement tant on avait envie de rajouter nombre d'autres références, ce top 9 qui permet de quadriller pas trop mal le sujet des robots géants/mecha en *anime*. Vous noterez enfin que certaines séries sont hélas encore indisponibles, et nous espérons que leur présence dans cette sélection encouragera quiconque voudra les proposer en France…



MAZINGER Z

Au commencement du robot géant

S'il se fait griller la paternité du premier mecha par *Tetsujin-28* de Mitsuteru Yokoyama, *Mazinger Z* de Go Nagai propose un postulat qui va révolutionner le genre de ce qui deviendra par la suite le Super Robot. Voici le premier mecha piloté depuis un poste de pilotage intégré. La série originelle a été diffusée de décembre 1972 à septembre 1974 au Japon.

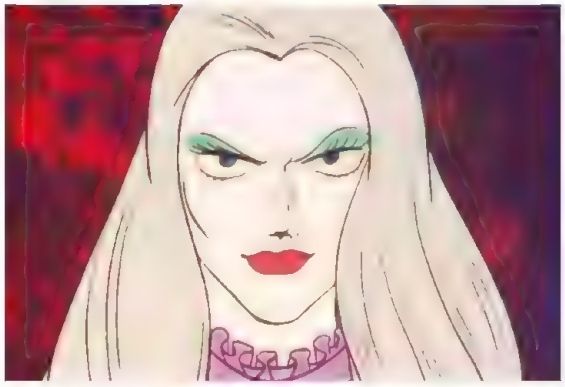
Avant l'avènement du Real Robot et de Gundam existait un genre où les mecha étaient l'équivalent des super-héros américains, le Super Robot. Fort, invincible, indestructible et protecteur du monde... Dans cet univers foisonnant et coloré, Mazinger Z est le robot des origines.

Kôji Kabuto est le petit-fils d'un scientifique de renom. Mais ce dernier est mortellement blessé par le Baron Ashura, un sbire du Docteur Hell, scientifique fou avide de conquête du monde. Mourant, il explique à Kôji qu'il a conçu un robot extraordinaire pour protéger la Terre : Mazinger Z. Kôji monte dans le poste de commande et... ne sait absolument pas piloter ! Il va appuyer sur tous les boutons, faire n'importe quoi et lancer le robot dans une course folle qui ne sera stoppée que par l'arrivée impromptue de Sayaka, fille d'un confrère de Kabuto, concepteur du robot Aphrodite A. Conçu sans armes, Aphrodite A est impuissant face

Mazinger Z ©Dynamic Planning/Toei Animation ©1972 Toei Animation Co., Ltd

à Docteur Hell. Seul Mazinger Z, robot armé d'un arsenal de gadgets fantastiques, est à même de le stopper.

Tetsujin-28 se pilotait à distance avec une télécommande comme Giant Robo, mais Mazinger Z a lui un cockpit. Et ce simple détail va révolutionner l'histoire du mecha. L'inspiration vient à Go Nagai alors qu'il est bloqué dans les bouchons. Il lui vient l'idée formidable d'une voiture qui pourrait se lever et marcher pour passer au-dessus de tout le monde. De fil en aiguille Mazinger Z est né. D'abord dans un manga sorti dans le *Weekly Shônen Jump* en 1972 (sorti chez nous chez Black Box), puis diffusé en *anime* produit par la Toei la même année. La série est un carton national qui s'exportera également en Espagne et en Italie où *Mazinger Z* est encore très populaire de nos jours. La série verra naître plusieurs suites et dérivés comme *Great Mazinger*, *UFO Robo Grendizer* (plus connu sous le nom de *Goldorak* en France) ou le plutôt spécial *God Mazinger*.



UN ROBOT MYTHIQUE… INCONNU CHEZ NOUS

Mais où est passée *Mazinger Z* en France ? La série a bien été diffusée à la télé, mais dans un relatif anonymat. Sortie en 1988 sur M6, *Mazinger Z* ne fera pas long feu et ne sera même pas intégralement diffusée. *Goldorak* lui avait volé la vedette 10 ans auparavant. Il faudra attendre Kaze en 2016 pour voir revenir *Mazinger Z* dans nos contrées sous le biais de son excellent remake *Shin Mazinger Z : The Impact* réalisé par Yasuhiro Imagawa en 2009. Entre ses mains expertes (nous lui devons *Mobile Fighter G Gundam* et les OAV *Giant Robo*) la série se remet au goût du jour pour un résultat à la hauteur des espérances, se terminant hélas sur une frustrante absence de saison 2. En 2018, pour les 45 ans de la licence, la Toei réalise *Mazinger Z : Infinity*, premier pas du robot dans l'ère de la CGI et suite directe de la licence se déroulant 10 ans après la série de 1972. Le film sort au cinéma chez nous et a même droit à un doublage, une première en France. Devant l'absence de moyen légal de découvrir la série d'origine, nous ne pouvons que vous conseiller son remake qui vaut vraiment le coup d'œil.

Damien Hilaire

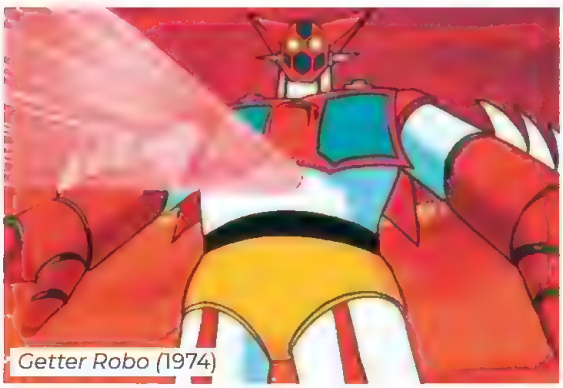
Getter Robo Armageddon (1998)

GETTER ROBO

Trois cœurs ne font qu'un

Lorsque les forces de l'Empire Dinosaure sortent des ombres souterraines pour s'attaquer à la Terre, le sort de l'humanité repose entre les mains de Ryoma Nagare, Hayato Jin et Musashi Tomoe, choisis par le professeur Saotome pour piloter son invention, trois machines pouvant se combiner en Getter Robo, un Super Robot alimenté par son réacteur à Rayons Getter. Ses trois formes permettent de s'adapter à chaque situation. L'*anime* a été diffusé d'avril 1974 à août 1975 au Japon.

Suite à l'immense succès de *Mazinger Z*, Fuji TV décide de commander à Dynamic Production et Toei Animation un nouveau projet mediamix avec à son centre un robot géant. Les producteurs du fabricant de jouets Popy qui financent la série demandent à ce que le robot possède plusieurs formes et très vite l'idée d'un robot aux multiples combinaisons émerge. Go Nagai étant en plein burn-out après avoir enchaîné les séries à succès, il appelle à l'aide son ami Ken Ishikawa, qui fera de la *Getter Robo Saga* l'œuvre de sa vie. Ensemble, ils collaborent à la conception des trois machines Getter et introduisent le concept du Gattai, l'assemblage de plusieurs machines en un robot géant, idée qui marquera non seulement le monde du manga et de l'animation, mais également des séries *tokusatsu* à effets spéciaux, comme *Bioman*.



Getter Robo (1974)

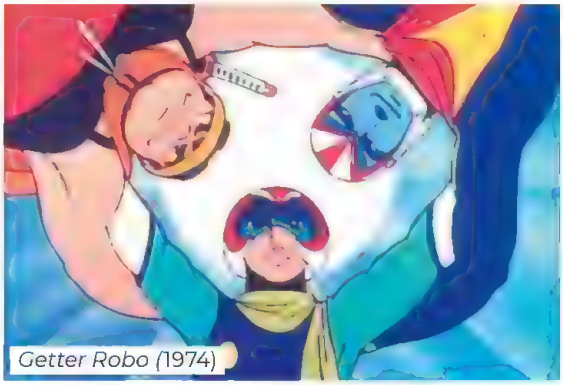
Getter Robo Saga est une série de mangas narrant la lutte des habitants de la Terre face à de multiples envahisseurs. Elle aborde la condition humaine et son libre

Getter Robo ©Dynamic Planning-Toei Animation

arbitre, l'évolution des espèces, et la place de l'humanité dans l'univers. Les premières parties sont très centrées sur les combats de l'équipe Getter face à l'Empire des Dinosaures et sur le rapport de chaque pilote à ses coéquipiers. Elles ont su marquer leur époque grâce aux incroyables dessins d'Ishikawa ainsi que par la fin emblématique de la première partie. La série prend un nouveau tournant à partir de *Getter Robo Go* en 1991. Le genre de la série change et introduit dans son cadre SF des éléments d'horreur, autant psychologique que physique. Les pilotes sont hantés par leur machine et leur exposition aux Rayons Getter les font petit à petit sombrer dans la folie.

Getter Robo a eu droit à plusieurs versions en *anime*. Les deux séries TV des années 1970 produites par Toei Animation en parallèle de la publication du manga s'apparentent plus à des réinterprétations un peu édulcorées des deux premières parties cherchant à viser un public plus jeune. Il en va de même pour la série *Getter Robo Go* produite dans les années 1990 qui, malgré une animation de qualité, dénature complètement le manga.

La série d'OVA produite à la fin des années 1990, *Change!! Getter Robo*, est l'œuvre



Getter Robo (1974)

animée qui se rapproche le plus de l'ambiance tant visuelle que thématique du manga, et ce bien que son histoire soit indépendante des autres œuvres de la saga. Le réalisateur Jun Kawagoe s'appropriera la licence trois nouvelles fois. Une première fois avec les OVA *Shin Getter Robo vs Neo Getter Robo* dont le scénario est un prétexte pour nous offrir d'excellents combats entre robots ainsi que d'adapter les moments iconiques du manga à l'écran, puis avec *New Getter Robo* qui se veut une nouvelle interprétation de la saga. Finalement, il réalisera l'adaptation animée de la dernière partie du manga, *Getter Robo Arc*, dont la diffusion a débuté à l'été 2021.

Shin Getter Robo (1997)

MOBILE SUIT GUNDAM

Ces robots de guerre ordinaires

Quand on pense « mecha », la franchise *Gundam*, avec ses innombrables séries, films, sa domination sur la production de maquettes et autres produits dérivés, vient forcément à l'esprit. On se perd facilement dans un univers aussi vaste. Dans ce genre de cas, il est bon de retourner à la source, à savoir la série originale de 1979.

Ce qui frappe d'emblée dans *Gundam*, c'est l'ambition : à peine le premier épisode a-t-il commencé qu'un narrateur nous emmène dans le futur, à une époque où l'humanité commence à coloniser l'espace et où l'Histoire est en train de se faire : ce sont le Siècle Universel et la Guerre d'un An, qui oppose la Fédération Terrienne et le Duché de Zeon. Tout cela peut sembler très ronflant, mais c'est aussi la clé pour comprendre et apprécier cette série révolutionnaire : *Gundam* est peut-être moins un mecha qu'un *space opera*, un récit de SF complexe qui cherche à présenter un univers aussi élaboré que fascinant.

Plus qu'un soi-disant « réalisme » ou une prétendue mise au second plan des robots au profit des « personnages », l'œuvre de Tomino cherche à faire grandir le mecha en le projetant dans le monde des adultes : il ne s'agit plus d'une bataille de cour de récré entre super-héros mécaniques et méchants monstrueux, mais d'une guerre au sens véritable du terme – avec tout ce que cela implique d'enjeux géopolitiques, idéologiques et psychologiques. Dans ce cadre, les robots sont d'abord des armes, et les personnages des combattants dans un conflit qui leur échappe et dont ils sont les premières victimes. En effet, contrairement

Gundam ©TOMINO Yoshiyuki YATATE Hajime/Sunrise, Sotsu Agency, Nagoya Broad ©Sotsu, Sunrise

à ses prédécesseurs, que ce soit dans le *space opera* (par exemple *Space Battleship Yamato*) ou le mecha, les héros de *Gundam* ne portent pas le sort de l'humanité sur leurs épaules : ce sont des acteurs essentiels de la guerre, mais ils ne sont pas les seuls, et sont la plupart du temps à l'écart du principal théâtre des opérations. Le véritable sujet, c'est donc bien les effets de la guerre sur les individus, que ce soit l'équipage du vaisseau *White Base* ou bien tous ceux, amis ou ennemis, qu'ils rencontrent. C'est de là que vient en grande partie l'étonnante et inédite profondeur psychologique de *Gundam*.

Psychologique, et pas que : le réalisateur Yoshiyuki Tomino déploie pour la première fois une vision philosophique d'une richesse considérable, qu'il n'aura de cesse de reprendre dans ses œuvres suivantes. Cette vision extrêmement féconde est trop souvent réduite au « pacifisme », mais comporte en fait une réflexion poussée sur la violence, la communication et l'enfance dont certains éléments, ainsi que leur mise en images parfois très audacieuse, ne sera pas sans rappeler *Evangelion* – bien que Hideaki Anno s'inspire plus de la série désespérée et déprimante de Tomino réalisée juste après *Gundam*, *Ideon*.

Visuellement, la série peut sembler avoir vieilli ; pourtant, Tomino atteint le sommet de son art sur *Gundam*, et son style unique d'écriture comme de mise en scène reste aussi puissant que jamais. Et si la production a été plus que difficile (la série est amputée d'une dizaine d'épisodes, le *character designer* et directeur de l'animation Yoshikazu Yasuhiko passe le dernier tiers à l'hôpital), l'animation dépasse souvent de loin les autres mecha de la même époque. Le niveau sera porté encore plus haut dans les 3 films récapitulatifs, qui contiennent des scènes originales ou re-animées, pour un résultat souvent impressionnant.

Matteo Watzk

SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS

Rival otaku de Gundam

Largement inspiré de *Gundam*, *Super Dimension Fortress Macross* propose aussi une approche Real Robot mais y incorpore plus de fantaisie. Son créateur, Shôji Kawamori, y inclut de la musique et du glamour via un triangle amoureux avec une idol, mais aussi toute une réflexion sur la culture et l'art. La série a été diffusée au Japon d'octobre 1982 à juin 1983.

Coproduit par les studios Nue, Tatsunoko, Artland et appuyé par la société publicitaire Big West, *Macross* sort sur les écrans le 3 octobre 1982. Le SDF-1 Macross, vaisseau terrien construit sur les restes d'un engin extraterrestre, déclenche par erreur une guerre entre l'humanité et la race d'aliens géants Zentradi. Maîtrisant mal sa technologie, son équipage envoie le vaisseau aux confins du système solaire. À son bord se retrouvent piégés des dizaines de milliers de civils qui ont fui l'attaque Zentradi. Parmi eux, un jeune pilote d'avion du nom d'Hikaru va se retrouver perdu dans la forteresse volante avec Lynn Minmay, une jeune fille aspirant à la gloire, qu'il a sauvée lors de la bataille.

Macross, c'est bien plus que du mecha mais sa contribution au genre a été immense. *Getter Robo* avait apporté le « gattai », les mecha qui s'assemblent. *SDF Macross* crée les mecha transformables. Les Valkyries sont

Chôjikû Yôsai Macross ©1985 Harmony Gold USA Inc. / Tatsunoko Prod Co.,Ltd

à la fois des avions et des robots qui peuvent passer d'une forme à l'autre. Si tout cela vous rappelle *Transformers*, vous avez le nez creux : Shôji Kawamori est aussi le papa d'*Optimus Prime* qu'il a créé pour Diaclone, une gamme de jouets japonaise, rachetée par Hasbro et qui donnera donc *Transformers*.

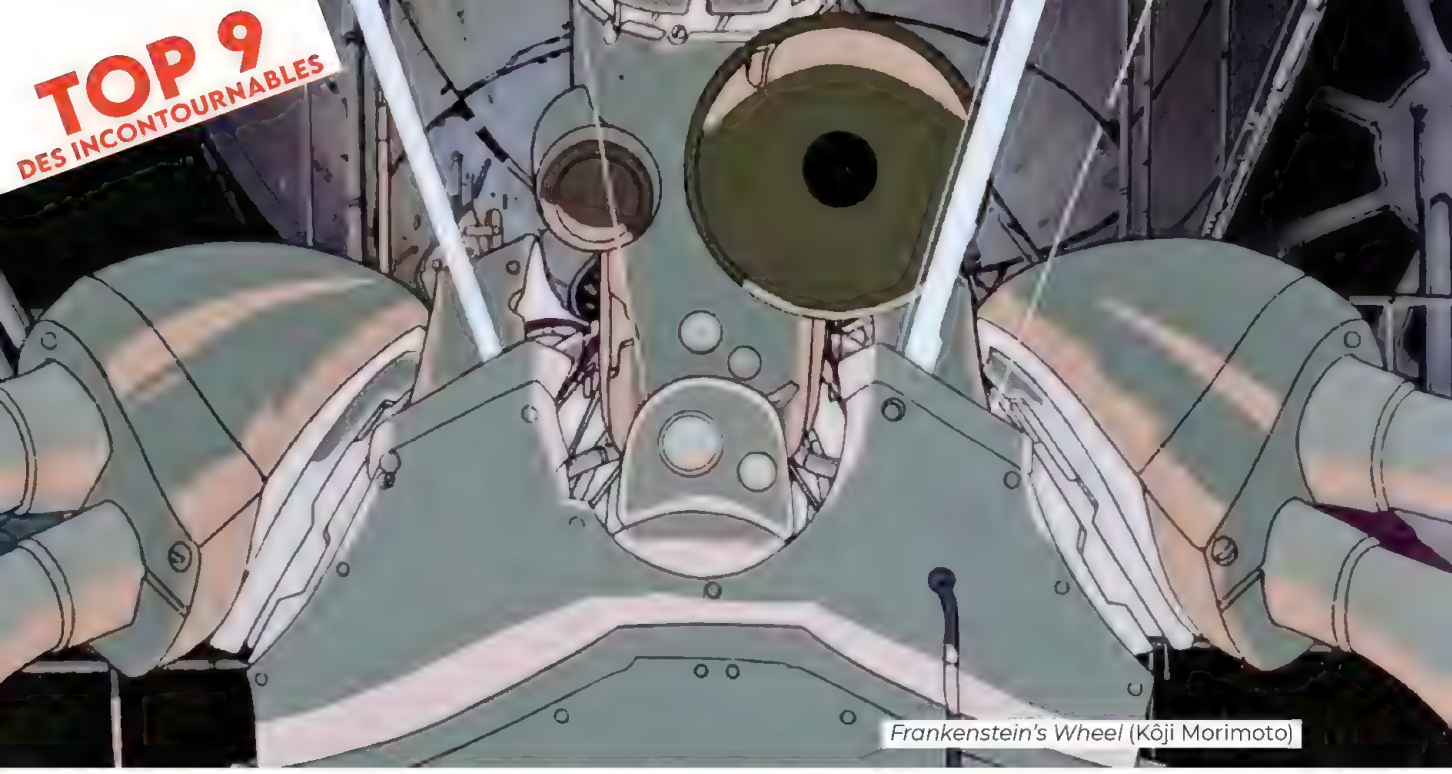
UNE ŒUVRE MAJEURE SABOTÉE À L'INTERNATIONAL

Macross révélera de grands noms de l'animation. Son regretté réalisateur Noboru Ishiguro sera derrière la série d'OAV *Les Héros de la Galaxie* de 1988 et créera également *Megazone 23*. Son chara-designer Haruhiko Mikimoto s'y retrouvera également mais aussi sur *Gundam* et *Top wo Nerae Gunbuster*. La série lancera même sans le vouloir la carrière de chanteuse de Mari Ijima, la seiyû de Minmay, qui deviendra la première idol née de l'animation japonaise, précédant Creamy de quelques mois.

Devant un tel succès, *Macross* sera remonté en film, comme *Gundam* avant lui. *Macross Do You Remember Love* est une version alternative de l'*anime* à l'excellence technique rare pour son époque. Incontournable. La série aura par la suite plusieurs déclinaisons ayant toutes pour cadre le même univers (à la différence de *Gundam*). La dernière en date, *Macross Delta* (2016), sort un film cet automne 2021.

Notons par ailleurs l'existence de l'excellent *Macross Plus*, série d'OAV coréalisée par Kawamori et un tout jeune Shin'ichiro Watanabe en 1994. Hélas, après cet OAV, la licence devient inaccessible chez nous. En cause, le remontage américain de la série créé par la société Harmony Gold, qui avait racheté *Macross* et deux autres séries, *Southern Cross* et *Mospeada*, pour en faire un hybride appelé *Robotech* (c'était la mode à l'époque). La série mélangeait ainsi trois *anime* sans aucun lien entre eux ! En conséquence, toute production estampillée *Macross* fut interdite de sortie en dehors du Japon. Toutefois, et après près de 20 ans de blocus, un accord a été conclu sur la distribution à l'international. Rendez-vous en 2022 pour en savoir plus. Ce sera les 40 ans de la saga...

Damien Hilaire



Frankenstein's Wheel (Kôji Morimoto)

ROBOT CARNIVAL

Festivités robotiques

Célèbre film « omnibus » de 1987 devançant les populaires *Manie Manie* la même année et *Memories* en 1995, *Robot Carnival* est un OVA d'une grande richesse poétique mais pourtant perçu comme difficile d'accès, dont la variété de styles de robots peut en décontenancer plus d'un.

Foreigh Invasion (Hiroyuki Kitakubo)

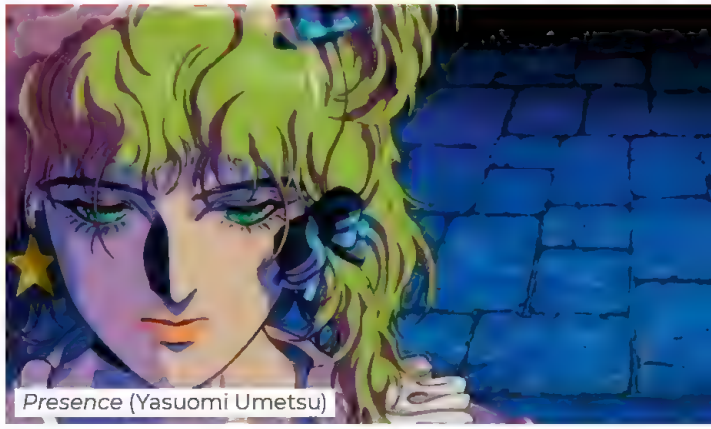
©1988 ADAP

Dans la période de production d'*Akira*, l'agitation est immense dans l'industrie de l'animation japonaise. Le Studio Ghibli vient d'être fondé et si personne ne table encore sur des succès prodigieux, la mise en route de ces divers projets indépendants œuvre dans le sens d'une reconnaissance de l'art du médium auprès du plus grand nombre non seulement nationale mais aussi nettement internationale. 1987 est l'occasion de mettre à l'épreuve plusieurs réalisateurs et producteurs avec de toutes petites productions pourtant dignes du grand écran, à l'image de *Manie Manie* et *Robot Carnival*, films à sketches constitués de courts-métrages s'inscrivant dans un même univers ou suivant une même thématique. Ces projets permettent alors à

des jeunes auteurs comme Katsuhiro Ôtomo (en parallèle de sa première réalisation d'envergure, *Akira*, à sortir en 1988), de se faire la main, même si c'est en direction *a priori* d'un public plus confidentiel.

Produit par le studio indépendant A.P.P.P., le film débute par l'apparition presque visionnaire du *Château Ambulant* de Miyazaki, qui se révèle être une ancienne fête foraine ambulante portant le nom de « Robot Carnival », visiblement abandonnée, détraquée et perdue dans le désert depuis des décennies. Certaines animations fonctionnent toujours et offrent un spectacle de nostalgie voire de féérie presque irréel dans ce monde post-apocalyptique. Cette ouverture donne accès à une lecture complète du sujet. Le film passe d'une vision moderne de la créature prenant vie grâce à l'électricité, *Frankenstein's Wheel*, à une romance homme/machine assez poignante, *Presence*, en passant par un segment bien plus actuel dans le style shôjo, *Star Light Angel*, ou encore une vision particulièrement poétique, voire abstraite, du temps qui passe avec *Cloud* et un petit robot qui n'est pas sans rappeler Pinocchio ou l'avatar d'Akira Toriyama.

Les robots géants ne sont pas en reste dans cette œuvre singulière, comme en témoigne le segment le plus facile d'accès par son style et son animation plus classique, *A Tale of Two Robots - Chapter 3: Foreign*


Presence (Yasuomi Umetsu)

Invasion. Contrairement à ce que son nom laisse à penser, il n'y a aucun autre chapitre associé à cette histoire qui se déroule dans le Japon du XIX[e] siècle des inventions modernes. En plein cœur d'une ville, deux mecha façon steampunk s'affrontent, l'un contrôlé par un étranger seul parlant anglais, et l'autre défendant sa nation articulé par des Japonais. Critique apparente des élans guerriers détruisant tout sur leur passage, ce court est réalisé par Hiroyuki Kitakubo qui plus tard réalisera *Roujin Z* (1991) sur un scénario d'Ôtomo et surtout *Blood: The Last Vampire* (2000).

En définitive, *Robot Carnival* pourrait se lire comme un film anecdotique pluriel, ce qu'il est véritablement, mais non dénué de charme de quelques très beaux moments.

Romain Dasnoy

Star Light Angel (Hiroyuki Kitazume)

MOBILE POLICE PATLABOR

La normalisation du mecha

Au milieu des années 1980, un groupe d'artistes se constitue, Headgear, pour développer une franchise autour du projet de manga de Yûki Masami, *Patlabor*. En parallèle de la publication dans *Shônen Sunday*, une série d'OVA est produite à partir de 1989, puis des films, une série *anime*, des light novels et diverses petites productions isolées.

Situé à sa sortie dans un avenir « proche » en 1998, *Patlabor* prend place dans une société ou les robots géants, appelé *Labors*, ont remplacé les véhicules et engins de construction. La ville de Tôkyô a alors créé une section spéciale de sa police, *Patrol Labors*, pour lutter contre le crime et les dysfonctionnements qui pourraient découler de l'utilisation des robots. Au commencement, *Patlabor* est donc une œuvre de mecha assez classique dans sa définition, qui met en avant les rapports humains avec des échanges assez longs, reléguant la figure du robot géant en arrière-plan, et qui est d'ailleurs assez peu portée sur l'action. Sa particularité est de disposer d'un univers plurimédia richement constitué d'un manga et d'OVA sortis pratiquement en même temps en 1988, ainsi que de films. Élément singulier comme c'était parfois le cas au Japon à cette époque, les versions papier et audiovisuelles s'inscrivent dans des timelines différentes. Les premières

Patlabor ©1989 Headgear/Emotion/TFC

productions pour la vidéo racontent l'origine du projet *Patlabor*, en centrant l'histoire sur Noa Izumi, une jeune otaku passionnée par les Labors dont elle veut faire son métier.

De prime abord, l'œuvre est assez terre à terre. Les opérations sont plutôt de l'ordre du civil ou du terrorisme, même si quelques éléments fantastiques peuvent faire leur apparition, comme le troisième épisode des OVA, *The 450-Million-Year-Old Trap*, en hommage aux Kaiju Eiga et notamment à *Godzilla*. Cependant, la dimension géopolitique de *Patlabor* en fait une œuvre particulièrement japonaise dans son approche, même si la dimension

militariste et complotiste des intrigues finissent par prendre le dessus avec le temps. Cette spécificité de la franchise la rend particulièrement peu accessible à un public hors-Japon. Les OVA et les trois films existants sont réalisés par Mamoru Oshii, qui explosera à l'international avec *Ghost in the Shell* en 1995. Mais les longs-métrages *Patlabor*, bien qu'ayant des similarités dans le traitement et notamment la musique de Kenji Kawai, ne sont pas à mettre en toutes les mains : d'une part, il faut avoir vu les OVA, car il est difficile de comprendre les enjeux des films pourtant annoncés comme des opus *standalone*, d'autant plus que le troisième film, le plus réussi et le plus facilement exportable, se situe entre les deux premiers (!). Deux séries d'animation ont été produites, écrites par le scénariste des films Kazunori Itô, la première pour la télévision avec sa propre timeline (1989-1990), et la seconde pour la vidéo, s'insérant entre les épisodes de la première (1990-1992). Vous suivez ?

Œuvre complexe et décousue d'un œil extérieur, *Patlabor* reste un univers riche et original à découvrir mais en respectant la chronologie de création des différents éléments la constituant, ce qui démontre si besoin l'honnêteté tout autant que la radicalité du projet.

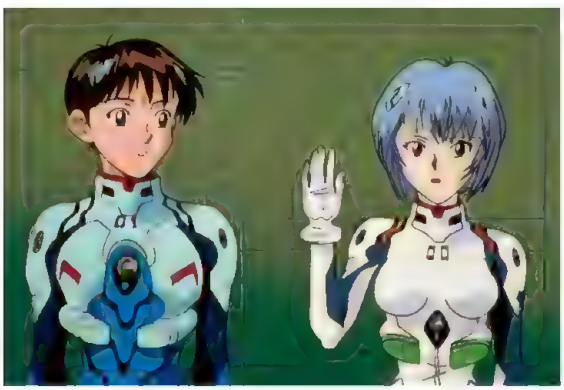
Romain Dasnoy

NEON GENESIS EVANGELION

Le temps de l'introspection

Le projet le plus personnel de l'auteur protéiforme Hideaki Anno devient rapidement, au milieu des années 1990, une référence culturelle très forte. Pourtant, *Evangelion* est au départ un projet comme les autres, consécutif de quatre années de dépression. Et cela se ressent dans le scénario. La série a été diffusée d'octobre 1995 à mars 1996.

Au début des années 1990, le jeune Hideaki Anno enchaîne les succès tels que *Aim for the Top! Gunbuster* en 1988 (une année avant *Les Ailes d'Honnéamise*, première production du Studio Gainax), et surtout *Nadia, le secret de l'eau bleue* deux ans plus tard, qui paradoxalement est une perte financière pour le jeune studio à la botte de la NHK. Sorti secoué de ce beau projet initié par Hayao Miyazaki, Anno se lance dans la production du film d'animation *Uru in Blue*, suite d'*Honnéamise*. Ce dernier résonne alors toujours comme un échec commercial à cause d'une campagne de promotion absolument énorme mais mal maîtrisée. Malheureusement, cette suite est annulée malgré un an de travail. Nouveau coup dur.



C'est en 1993 que le développement d'une nouvelle série d'animation débute, utilisant les différentes expériences d'Anno plutôt houleuses comme seuls points de repère pour tenter de renverser la vapeur. *Evangelion* se veut être une pure série d'otaku, avec ses méchas et sa science-fiction d'anticipation post-apocalyptique plutôt dure. Mais surtout, il apporte une forme d'introspection vue dans *Gunbuster*, et au départ il s'agit même d'une suite de *Nadia*, mais Gainax doit finalement

Neon Genesis Evangelion © CAINAX · Khara/Project Eva · TV Tokyo

faire marche arrière, ne trouvant pas de terrain d'entente avec NHK.

L'histoire met en scène une cosmogonie complexe inspirée de diverses religions et notamment de la représentation chrétienne de la création du monde. Lors d'un « premier impact », la vie apparaît sur Terre grâce à des créatures envoyées des cieux par une civilisation extraterrestre ancienne. Des millions d'années plus tard, les Hommes découvrent en Antarctique un géant pétrifié, Adam. C'est en tentant une expérience de contact qu'ils provoquent le « second impact » détruisant une partie de la planète et tuant des milliards d'êtres humains. Plusieurs années plus tard, des créatures gigantesques arrivent et menacent l'humanité ; cette dernière s'est préparée avec les Evangelions, d'immenses robots faits pour combattre cette menace tombée du ciel pouvant provoquer un « troisième impact ».

Mais le récit ne s'arrête pas à un combat de géants contre méchas. La particularité majeure d'*Evangelion* est bien le traitement de ses protagonistes, le jeune Shinji Ikari, la commandante Misato Katsuragi, les mystérieuses Rei Ayanami et Asuka Langley Soryu. La série, ainsi que les films qui en découlent, font la part belle progressivement à une véritable introspection des personnages dans leur individualité, leur place dans une société chancelante où ils tiennent un rôle majeur, le tout dans une métaphore messianique assez osée. Œuvre majeure et complexe, *Evangelion* marque les esprits par cette seule particularité, mais elle suffit de faire d'elle un incontournable de la science-fiction mondiale.

Romain Dasnoy

"LA PARTICULARITÉ D'EVANGELION EST BIEN LE TRAITEMENT DE SES PROTAGONISTES."

CODE GEASS
LELOUCH OF THE REBELLION

Le renouveau du mecha Sunrise

Dans un monde dominé par trois superpuissances, le Japon vient d'être conquis par l'empire de Britannia et ses habitants se voient privés de tous droits. Lelouch Lamperouge, fils exilé de l'empereur, s'est promis de renverser le règne de son père qu'il juge responsable du traumatisme de sa sœur. Série diffusée d'octobre 2006 à juillet 2007au Japon.

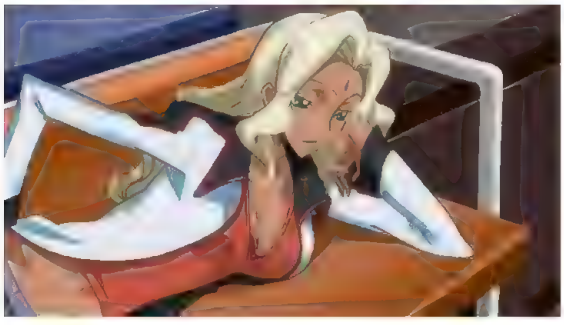
Si *Code Geass* a su rencontrer le succès, c'est sûrement car elle a proposé la formule ayant fait ses preuves de *Gundam* tout en la mettant au goût du jour en s'appropriant les codes de son époque. La série marque les esprits par ses choix esthétiques, particulièrement les designs des personnages, dont les concepts ont été désignés par le célèbre collectif de mangakas CLAMP. Bien que les œuvres de CLAMP aient déjà été adaptées en *anime*, c'était la première fois que les artistes avaient été appelées à travailler sur un projet d'*anime* original, offrant à la série ses personnages *Bishonen* et *Bishojo* charismatiques.

Malgré une trame sous fond de guerre et de complots, la série commence sur un ton très léger incluant énormément de scènes de vie quotidienne au sein de l'école que fréquente Lelouch, où celui-ci cherche à cacher son identité de justicier rebelle à ses camarades. En complet contraste avec les attentes

© Sunrise/PROJECT GEASS

qu'on aurait vis-à-vis du prédicat de la série, ces scènes nous aident à nous attacher aux personnages et à comprendre les liens qu'ils entretiennent. Leur fréquence illustre et fait écho à la popularité des genres tranches de vie à sa période de diffusion.

Le design des mecha évoque celui des Armored Troopers de *Votoms*, une autre série de mecha du studio Sunrise. Tout comme les Armored Troopers, les Knightmare Frames se déplacent sur des roulettes et imitent leurs mouvements iconiques. Mais là où dans *Votoms* ces machines sont des armes devenues désuètes, dans *Code Geass*, elles sont la pointe du progrès, ayant permis la conquête du Japon. Les batailles de mecha, bien qu'essayant de présenter des semblants de stratégie et de tactique de la part de notre héros, trouvent toute leur dénouement par l'apparition d'un nouveau prototype faisant office de deus ex machina. Les machines ne sont après tout qu'un outil parmi d'autres à disposition de notre héros.



Le reste de la série rappelle beaucoup le schéma de la première série *Gundam*. La lutte de Lelouch, ainsi que ses motivations et son caractère font écho au charismatique Char Aznable et sa quête de vengeance contre la famille Zabi. Après tout, le scénariste de la série, Ichiro Okouchi, disait lui-même que la série ne pouvait être une vraie série Sunrise sans personnage masqué, gimmick du studio introduit par le personnage de Char. La rivalité entre Lelouch et Suzaku ne peut également que nous faire penser à celle entre Char et Amuro, et la relation entre Lelouch et CC à celle entre Char et Lalah. Même l'aspect mystique du Geass et ses pouvoirs s'apparente à l'ésotérisme des Newtypes et des Psycho Frame. Bref, un renouvellement dans, tout de même, une certaine continuité...

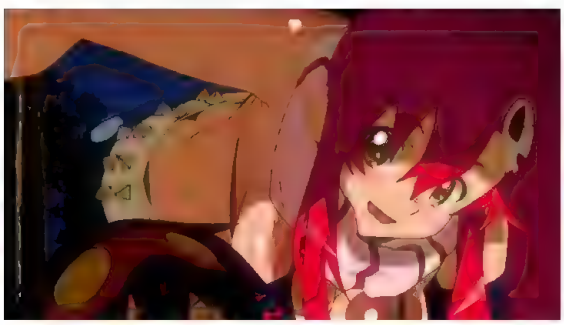
Dimitri Seraki

TENGEN TOPPA GURREN LAGANN

Presque trop parfait ?

***Gurren Lagann* est une des séries de mecha les plus populaires des 15 dernières années, notamment pour des publics qui ne sont apparemment pas fans du genre. Le secret ? Beaucoup de passion et une énergie hors du commun. La série a été diffusée au Japon dans le courant de l'année 2007.**

Gurren Lagann, c'est une lettre d'amour. Lettre d'amour pour le mecha, bien évidemment, et notamment à Gô Nagai et Ken Ishikawa : l'ombre de *Getter Robo* est partout, que ce soit le motif des spirales et autres vrilles, l'énergie virile et la fascination pour l'évolution, ou bien encore via l'intrigue avec ses personnages poussés jusqu'aux plus grands excès. Mais ce n'est pas tout : il y a aussi le réalisateur Osamu Dezaki (grande figure de la réalisation connue en particulier pour sa série *Ashita no Joe*) et l'animateur Yoshinori Kanada qui avait justement commencé à faire parler de lui sur *Getter Robo*, tous deux talents marquants des années 1970.



Ce que cherche à faire *Gurren Lagann* à partir de ces illustres références, c'est en quelque sorte un retour à cette première décennie du Super Robot. Il s'agit moins de « moderniser » ou « réactualiser » que de faire sentir au spectateur du XXIe siècle les émotions suscitées par les anciens mecha, et de redonner son charme au

© Gainax, Kazuki Nakashima / Anip.ex, KDE-J, TV TOKYO, DENTSU

robot : adieu le souci pour le réalisme et la vraisemblance, bienvenue aux attaques spéciales et les sentiments poussés à leur paroxysme. Cela posé, on ne s'arrête pas : la devise de *Gurren Lagann* c'est toujours plus loin, toujours plus fort.

Cela ne signifie pas pour autant que *Gurren Lagann* soit du pur délire. Au contraire, il s'agit probablement d'une des œuvres les plus mesurées et réfléchies du duo formé par le réalisateur Hiroyuki Imaishi et le scénariste Kazuki Nakashima. On retrouve les mêmes ficelles que dans leurs autres œuvres (récit en deux grandes parties, retournements d'alliances, personnages exubérants), mais aussi les mêmes convictions qui sont peut-être, dans leur première formulation, les plus puissantes : exaltation de l'individu et de la différence, refus de toute sorte d'utilitarisme et d'exploitation, optimisme foncier et idéalisme à tout prix... Le tout assorti d'une réflexion sur le deuil et le passage à l'âge adulte qui, s'ils sont deux thèmes ô combien classiques du genre, sont ici présentés avec une grande maîtrise.

Paradoxalement, c'est peut-être cette maîtrise qui constitue la plus grande faiblesse de *Gurren Lagann*. Visuellement, narrativement ou thématiquement, l'œuvre marche parfaitement et coche toutes les

cases ; mais les fans d'Imaishi regretteront peut-être qu'elle soit justement « trop bien » faite, et préféreront le chaos visuel et sonore de *Kill la Kill*, qui fait subir au *magical girl* le même traitement que *Gurren Lagann* au *mecha*. Pourtant, qu'Imaishi n'aille pas trop loin, c'est peut-être pour le mieux : c'est ce qui fait de *Gurren Lagann* un des meilleurs points d'entrée actuels dans le genre du *mecha*.

Matteo Watzky

ENTRETIENS AVEC DES FANS DE GUNDAM

TAKATO

Passionné de Gundam

Rédacteur pour nos confrères de *Manga News*, quand il n'écrit pas de chroniques sur les dernières sorties, Takato parle de sa passion pour ses licences culte telles que *Persona*, *Digimon* ou *Gundam*. Et cela tombe bien pour la dernière, puisqu'il revient sur son amour des mechas.

Comment as-tu découvert les mechas ?
Takato : Si l'on peut considérer ceci comme du mecha, je dois citer *Power Rangers* et son concept de Megazord, ces fameux robots qui s'emboitent pour n'en donner qu'un, ce qui a inspiré une sacrée gamme de jouets. Et plus sérieusement, c'est avec *Gundam Wing* sur M6, en 2001. Je ne comprenais rien à l'intrigue, mais ses robots géants classes ainsi que son fameux générique des Two-Mix m'ont marqué ! Mais ce n'est que vers 2004 que je me suis sérieusement intéressé aux œuvres du registre, avec *Gundam SEED*.

Gundam Wings

Quels sont devenus tes titres fétiches ?
T : *Gundam* est en première place, assurément. La densité de son univers, ses sujets sérieux aux identités multiples et ses intrigues humaines, dramatiques et politiques me charment toujours autant. Je citerai ensuite un titre trop boudé : *RahXephon*, qui n'a rien à envier à *Evangelion* selon moi.

Que penses-tu des mangas sur les mecha ?
T : J'en ai lu finalement peu, et je pense qu'il y a un réel manque du genre dans nos librairies. Pourtant, malgré des adaptations purement commerciales et ratées comme *RahXephon*, certains titres sont d'une réelle qualité. Le *Gurren Lagann* de Kotarô Mori est très sympathique, par exemple. Je pense que les éditeurs sont frileux à cause de certains échecs commerciaux comme *Kurogane no Linebarrels* et *Gundam: The Origin*. Peut-être sont-ils arrivés au mauvais moment, car bien des œuvres ont aujourd'hui le potentiel pour exister chez nous. Ceci est un appel : chers éditeurs, redonnez une chance à *Gundam: The Origin*, il reste l'un des meilleurs mangas de la licence, et une réinvention folle de la série d'origine par le génial Yoshikazu Yasuhiko.

Gundam Wing © TOM NO Yoshiyuk, YATATE Hajime, Sunrise, Sotsu Agency, Nagoya Broad © Sotsu, Sunrise

Et en animation, quel est ton regard sur l'offre mecha en France ?
T : Elle est incomplète, en mon sens, en numérique comme en physique. Si l'on a accès via les plateformes aux œuvres récentes ou à quelques tentatives de titres plus patrimoniaux comme *Gundam*, il subsiste de gros manques. Par exemple, je sais qu'il y a des fans qui attendent toujours une offre légale pour la saga *Fafner*. Un exemple parmi d'autres, j'aimerais notamment avoir accès à certains travaux de Yoshiyuki Tomino, le papa de *Gundam*, comme *Zambot 3* ou *Ideon*.

Y a-t-il un modèle de mecha que tu affectionnes particulièrement ?
T : Celui sur lequel je baratine depuis les premières questions : le Real Robot. J'aime cette forme de crédibilité qui émane de séries qui utilisent pourtant des engins de guerre peu réalistes. En féru de scénarios traitant d'enjeux politiques et accordant de plus en plus de place à la complexité de l'humain dans la fiction, c'est forcément le modèle type *Gundam* qui me tient à cœur.

Le fait que des robots géants puissent devenir une réalité te fait-il rêver ?
T : Oui et non, et plus non que oui. Il y a en moi cette part enfantine qui aimerait piloter un robot géant, mais à la manière d'un simulateur dans une salle d'arcade. Yoshiyuki Tomino nous l'a fait comprendre : si de telles armes pouvaient exister, les conflits deviendraient plus meurtriers que jamais.

Propos recueillis par Joan Lainé

Twitter de Takato : https://twitter.com/ Takato

TIM FISCHER

Quand la passion s'illustre

Talentueux dessinateur suisse connu pour son manga indépendant *Ghizha*, Tim Fischer s'inspire grandement de la science-fiction japonaise et notamment des robots géants dans ses créations. C'est avec un regard d'artiste qu'il nous raconte sa passion pour le mecha.

AnimeLand : Comment as-tu découvert les mecha ?
Tim Fischer : Mon premier contact avec le genre remonte à mon visionnage de *Gurren Lagann*. À cette époque, je ressortais malheureusement le vieil adage « *je n'aime pas le genre mecha sauf x* » sans vraiment avoir pris le temps de m'y intéresser. Ironiquement, j'avais adoré cet *anime* alors que la série est un immense hommage au genre dans son ensemble. Le jour où j'ai compris qu'en réalité je trouvais ça absolument génial, c'est quand j'ai commencé à regarder *Gunbuster* et la première série *Gundam*.

AL : Quels sont devenus tes titres fétiches ?
T.F. : J'aime particulièrement les séries *Gundam* et *Gunbuster* donc, mais aussi les films et séries *Patlabor* réalisés par Mamoru Oshii et les mangas *Getter Robot*.

AL : Même si ce n'est pas le sujet principal, il y a des mechas dans ton manga *Ghizha*. D'où te viennent tes inspirations ?
T.F. : Pour *Ghizha* en particulier, l'inspiration première des designs provient du travail de l'artiste Kow Yokoyama et notamment sur *Maschinen Krieger*, qui possède une esthétique militaire très marquée. On a l'impression qu'une sorte de fétichisation du militarisme émane de son travail au lieu d'une critique de celui-ci, contrairement à d'autres œuvres comme *Gundam* par exemple. J'ai trouvé cet aspect dérangeant et malsain, mais totalement approprié pour ce que je voulais raconter. Pour représenter l'organisme fasciste qui règne dans *Ghizha*, il me fallait quelque chose de moins fantaisiste, plus ancré dans le réel et plus ouvertement politique.

AL : Sur ton compte Instagram aussi on trouve des dessins de robots géants, qu'est-ce qui te plaît tant à en dessiner ?
T.F. : Au début il y avait un côté performance à en dessiner. Comme beaucoup d'artistes, je redoutais le fait de m'y essayer. Ça paraît assez compliqué à aborder au premier abord. C'est un mélange de formes organiques plus ou moins humanoïdes couplées à des formes simples et anguleuses soumises aux règles de la perspective et un peu de symétrie. Ce qui fait que c'est assez facile de rater un dessin si on tente une approche stylistique réaliste. Ce côté faux dessin technique me plaisait, surtout durant la période à laquelle je découvrais et consommais beaucoup d'œuvres du genre.

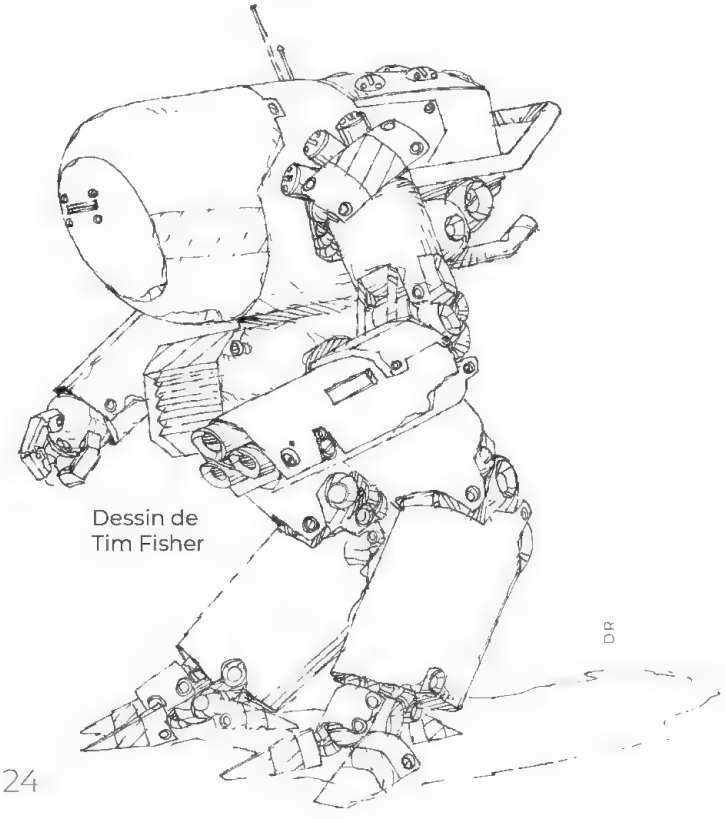
AL : Qu'est-ce qui fait une bonne œuvre de mecha selon toi ?
T.F. : J'adore les intrigues politiques complexes pour les œuvres évoluant dans un contexte plus réaliste. Pour les séries et mangas typés Super Robot, j'aime quand l'œuvre arrive à me faire bondir de ma chaise d'excitation, pleurer à chaudes larmes ou bien frissonner. Aussi, il faut absolument que les designs des robots soient réussis. C'est souvent ce qui va me faire essayer une série aussi simpliste que cela puisse paraître.

AL : Le fait que des robots géants puissent devenir une réalité te fait-il rêver ?
T.F. : Pas du tout. Même si je pense que, pour des raisons pratiques, ça n'a pas de sens de créer des machines géantes bipèdes, ça restera de l'innovation destinée à un cadre militaire ou policier. Donc pour de la répression ou des entreprises guerrières.

Propos recueillis par Joan Lainé

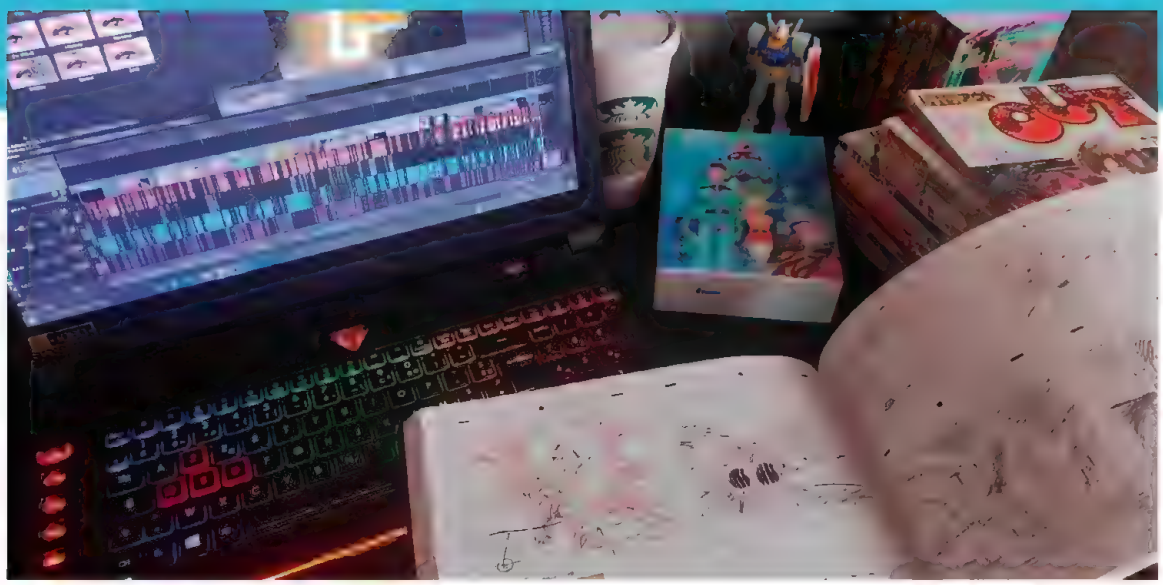
"J'AIME QUAND UNE ŒUVRE ARRIVE À ME FAIRE BONDIR DE MA CHAISE D'EXCITATION."

Twitter de Tim : https://twitter.com/timfischersc
Pour découvrir son manga : www.mangadraft.com/manga/ghizha
Instagram de Tim : www.instagram.com/timfischersc/



Dessin de Tim Fisher

DR



JONATHAN CORDIER DE MELLO

La genèse d'un réalisateur

Réalisateur de l'excellent documentaire *La Genèse de Gundam*[1] sous la bannière de Pink Platypus, Jonathan nous dévoile la naissance de sa passion pour les mecha. Il se livre également sur son film et nous donne de croustillantes informations sur ses futurs et immanquables projets.

AL : Comment as-tu découvert les mecha ?
Jonathan Cordier : Gamin, j'étais fasciné par la bande-annonce du *Géant de Fer* de Brad Bird inscrite sur une VHS d'un film quelconque. Je n'ai finalement jamais eu l'occasion de le voir, mais son esthétique m'a profondément marqué. Jeune adulte, je découvre *Evangelion*, et le film *The End of Evangelion* m'a mis une gifle dont je ne me suis jamais vraiment remis. En 2017, j'ai plongé dans l'univers *Gundam* et à ce jour je n'ai toujours pas refait surface.

AL : Quels sont devenus tes titres fétiches ?
J. C. : Mon incursion dans l'univers mecha reste récente, donc pour l'instant mes préférences tournent surtout autour de classiques : *Gundam*, *Evangelion*, *Macross*, *Patlabor*... J'ai adoré *Code Geass* mais j'ai du mal à le considérer comme un mecha en ce sens que les robots géants ne sont pas indispensables à son intrigue. Si je ne devais

retenir qu'un seul mecha, ce serait *Char Contre-Attaque* !

AL : Comment est née ton envie de réaliser un documentaire sur *Gundam* ?
J. C. : Pour moi l'univers *Gundam* a été, par sa densité, un vrai casse-tête. J'ai une chaîne YouTube, Pink Platypus, et j'ai eu l'idée, en 2019, de réaliser une vidéo qui expliquerait comment s'articule la licence afin d'aider au mieux les néophytes à s'y aventurer. Cependant, dès le début de mes recherches, le projet a évolué : d'une vidéo de 30 minutes qui retrace 40 ans de *Gundam*, je suis passé à un documentaire de 2 heures qui revient sur ses origines.

AL : Quelles ont été les difficultés à réaliser *La Genèse de Gundam* ?
J. C. : Mon inexpérience. Faire un documentaire ça ne s'improvise pas. Malgré

Illustration de YOM pour le documentaire *Macross*.

"LES ROBOTS GÉANTS EXISTENT DÉJÀ !"

cela, je souhaitais réaliser un film digne d'une production Arte, sans en avoir les ressources ni le savoir-faire. Forcément, j'y ai passé 18 mois, qui font à la fois partie des pires mais aussi des meilleurs souvenirs de ma vie.

AL : Quelle satisfaction en tires-tu ?
J. C. : Avoir pu motiver plusieurs personnes à s'intéresser à *Gundam*. J'ai également été heureux de voir le film validé par des personnes qui étaient déjà fans de la licence avant même ma naissance.

AL : Quelle est ton ambition avec ton prochain documentaire sur *Macross* ?
J. C. : Mon second film reviendra sur la naissance du Studio Nue à l'aube des années 1970 et parlera de la première série *Macross*, du film *Do You Remember Love?* et de l'exportation de la franchise à l'étranger en tant que *Robotech*. C'est mon projet le plus ambitieux jusque-là ! Il fera en quelque sorte suite à *La Genèse de Gundam*. Mon rêve est de parvenir à réaliser une série de longs-métrages documentaires retraçant l'histoire de l'animation japonaise, en commençant par le genre mecha.

AL : Que penses-tu de la communauté mecha en France ?
J. C. : La communauté mecha s'établit sur plusieurs générations. Les premiers fans ont dû se battre pour que le genre s'installe en France et les nouveaux, dont je fais partie, ont pu profiter du fruit de leur travail et découvrir des titres dans d'excellentes conditions. Malgré ses divergences, cette communauté reste soudée et bienveillante.

AL : Le fait que des robots géants puissent devenir une réalité te fait-il rêver ?
J. C. : Mais ils existent déjà ! Le RX-78F00 de Yokohama, pour ne citer que lui. Que le robot géant s'inscrive dans la réalité en tant qu'œuvre d'art, ça fait rêver, oui. En revanche, je ne suis pas sûr de vouloir les voir utilisés comme des armes ; je pense qu'on a eu suffisamment d'œuvres mecha pour nous montrer leur pouvoir destructeur.

Propos recueillis par Joan Lainé

1. https://vimeo.com/570028706
Twitter de Jonathan : https://twitter.com/PlatypusPink

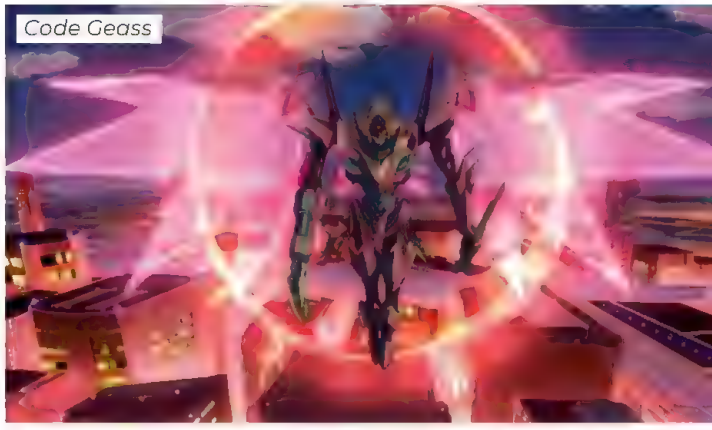
D.R
© Sunrise/PROJECT GEASS

LILI

La mecha-fan

Fan de mecha en tous genres et de science-fiction, Lili est une collectionneuse belge dont la soif de découvertes ne semble jamais s'étancher. Du *Club Do'* aux dernières séries *Gundam*, sa passion pour les robots géants ne l'a jamais quittée. Découvrons un de ses jardins secrets.

AnimeLand : Comment es-tu tombée dans le mecha ?
Lili : Je pense que je suis tombée dedans sans m'en rendre compte. Petite, j'aimais regarder *Patlabor*, diffusé au *Club Dorothée*. Plus tard, j'ai découvert *Gundam Wing* et *Evangelion* et j'ai été fascinée par ces *anime* parce qu'ils sont incroyables. Je crois que c'est par là que tout a vraiment commencé. Petit à petit, j'ai remarqué que j'étais attirée spontanément par les œuvres qui mettaient en scène les mechas. Je trouvais grisant de voir ces machines gigantesques que des humains minuscules utilisaient pour décider du sort du monde. J'affectionne particulièrement le space opera : il n'y a rien de mieux à mes yeux que de voir de gros robots se heurter dans l'immensité de l'espace, embourbés dans des conflits interplanétaires, générant des sacrifices et réduisant l'humain pour ce qu'il est : tout petit face à cette technologie qui le dépasse et pourtant capable de tout.


Code Geass

© Sunrise/PROJECT GEASS
Photo : D.R

AL : Quels sont devenus tes titres fétiches ?
L : *Code Geass* est mon œuvre de cœur depuis longtemps, pour des raisons différentes. Elle est réalisée par Gorô Taniguchi, qui a beaucoup travaillé sur les *anime Gundam*. Le chara-design de CLAMP ajoute une finesse particulière au graphisme. C'est une œuvre romanesque et exaltante, qui met en scène Lelouch Lamperouge, un héros de tragédie aux allures d'antihéros, incompris et arrogant, qui mettra tout dans la balance pour faire ce qui lui semble juste. J'ai également beaucoup d'amour pour la franchise *Gundam*. Les deux premiers que j'ai pu voir sont *Gundam Wing* et *Gundam 00* et, de fait, j'ai une tendresse toute particulière pour ces deux titres. Mais grâce à la sortie des coffrets Blu-ray par All The Anime, j'ai pu continuer à découvrir la genèse de la franchise et agrandir ma collection. J'ai eu un véritable coup de cœur pour le film *Thunderbolt: December Sky*. On y suit deux soldats de camps ennemis, qui partent combattre en musique, chacun écoutant un genre musical qui lui est propre. Le film est

envahi de blues, de jazz et de soul, la bande-son est absolument incroyable et donne au récit une dimension vraiment singulière.

AL : As-tu des coups de cœur pour des œuvres moins connues ?
L : Une des plus jolies perles de ma collection est sans conteste *The Five Star Stories*, qui adapte le premier volume du manga de Mamoru Nagano. L'influence mythologique, la complexité de l'histoire, la finesse graphique, tout rend le film fascinant. Mais j'ai une certaine frustration à ne pas pouvoir voir ou lire la suite. J'espère que nous aurons l'occasion d'avoir un jour le manga en France, toujours en cours au Japon depuis 1986. Dans mes recherches sur les vieux *anime* de SF, j'ai également découvert *Sôkô Kihei Votoms*, diffusé au Japon dans les années 1980. On y suit les aventures de Chirico Cuvie, un pilote d'Armored Trooper en fuite suite à sa découverte d'un secret militaire. L'histoire est plutôt réaliste et on se fait embarquer facilement par Chirico dans ses pérégrinations. C'est une petite gemme pour les amateurs de SF old school. Quant à mon péché mignon, il s'agit de *Full Metal Panic !* : il mêle tranche de vie lycéenne, romance et combats de mecha, dans une recette qui fonctionne bien. Si l'histoire reste assez sombre, elle est ponctuée de touches d'humour qui créent autant de respirations.

AL : Quel personnage t'a particulièrement marqué ?
L : Le personnage qui m'a le plus chamboulée, c'est Mika, l'un des protagonistes principaux de *Gundam: Iron Blooded Orphans* (*IBO*). Il est le pilote de Barbatos, un Gundam imposant à l'allure prédatrice. Mika est surnommé le diable de Tekkadan à cause de sa manière de combattre, toujours en première ligne, se défoulant tel un démon. Si on a l'habitude de voir des enfants soldats dans les *anime* de la franchise, *IBO* exacerbe cette problématique et la rend relativement insupportable, telle qu'elle devrait être. Le personnage de Mika cristallise nos sentiments d'injustice et d'horreur, au fur et à mesure qu'on le découvre et l'accompagne.

“IBO EXACERBE LA PROBLÉMATIQUE DES ENFANTS SOLDATS ET LA REND INSUPPORTABLE.”

AL : Le fait que des robots géants puissent devenir une réalité te fait-il rêver ?
L : J'ai toujours été fascinée par la robotique et je ne rate jamais une vidéo de *Boston Dynamics* mais les mecha tels qu'ils sont conçus dans les *anime* n'ont qu'une utilité, celle de combattre et là s'arrête le rêve avec l'horreur de la guerre. À moins que nous nous fassions attaquer par des *kaijûs*, auquel cas nous n'aurions pas assez d'un Amuro Ray ou d'un Heero Yuy pour leur botter l'arrière-train !

Propos recueillis par Joan Lainé

Twitter de Lili : https://twitter.com/LiliNyuu

D.R.

Attack on Titan

LE DERNIER REMPART

UN JEU D'**ANTOINE BAUZA** ET **LUDOVIC MAUBLANC**

Incarnez les héros de la série, unissez vos forces pour vaincre la menace TITANESQUE !

DON'T PANIC GAMES

Kodansha funimation ALL THE ANIME.FR

© Hajime Isayama, Kodansha/"ATTACK ON TITAN" Production Committee.
Licensed by Kodansha through Funimation® Productions, LLC. All Rights Reserved.

Anatomie d'un manga Noeve Grafx

noeve GRAFX

運がついたら...
UN PEU DE CHANCE...
De trouver une carte dédicacée (pour les titres arborant ce sticker)!

売上スリップと帯
UN INSERT & UN OBI
Comme au Japon, avec un petit plus : des points... pour gagner des cadeaux ? (retrouvez-nous bientôt sur noeve-grafx.com)

作り方
UNE CONFECTION
De la plus haute qualité pour des livres qu'on a autant de plaisir à lire qu'à posséder.

選択方
UN TITRE
Sélectionné au coup de coeur, avec passion et patience.

形式
UN FORMAT
Rigoureusement identique à la version japonaise.

トレーディングカード
UNE CARTE À COLLECTIONNER
Pour le plaisir !

出版社
UN ÉDITEUR
Passionné par l'histoire et la culture japonaises, et animé par l'envie d'en faire découvrir toutes les facettes, sans se limiter à un genre précis.

漫画家
UN AUTEUR
Impliqué dans toutes les étapes du processus éditorial, depuis l'adaptation et la fabrication du livre, jusqu'à sa sortie en France.

Suivez-nous sur nos réseaux !
@noevegrafx

Une sélection de titres Noeve Grafx déjà parus !

Rent-a-Girlfriend T01-T04

Welcome to the Ballroom T01-T02

Arrête de me chauffer, Nagatoro T01-T03

Le Grimoire Écarlate T01

Girlfriend Girlfriend T01-T02

Ao-chan can't Study T01

Une brève histoire du Robo Sapiens COFFRET

WANTED!

$50,000 REWARD

RIP-CLUB